NÖRD NORÐURSINS

2. TBL. 2011
FRÍTT EINTAK!

PEWPEWPEWPEWPEWPEWPEWPEWPEWPEW

THE SECRET WORLD

PORTAL 2

SAGA LEIKJATÖLVUNNAR

DISKHEIMURINN: KVIKMYNDUN VS. PERSÓNULEG SÝN

TOPP 10 ANDROID APPS

MORTAL KOMBAT

NÖRD
NORÐURSINS

www.nordnordursins.is

facebook

www.facebook.com/nordnordursins

twitter

www.twitter.com/nordnordursins

flickr

www.flickr.com/nordnordursins

YouTube

www.youtube.com/nordnordursins

ÓKEYPIS EINTÖK AF NÖRD NORÐURSINS
UM TÍMARITIÐ
NÝ OG ÖFLUGRI VEFSÍÐA Í VINNSLU

FRÉTTIR OG TILKYNNINGAR
REGLULEGAR UPPFÆRSLUR
MYNDIR
TENGLAR

FRÉTTIR OG TILKYNNINGAR
REGLULEGAR UPPFÆRSLUR

NÝJUSTU MYNDIRNAR
MORTAL KOMBAT MEISTARAMÓTIÐ
EVE ONLINE FANFEST 2011
UTMESSAN
NETIÐ EXPO

MYNDSKEIÐ FRÁ NÖRD NORÐURSINS
EVE ONLINE FANFEST 2011
MORTAL KOMBAT MEISTARAMÓTIÐ
PEWPEWPEWPEWPEWPEWPEWPEWPEW

Kæri nörd!

Fyrir um mánuði síðan kom fyrsta tölublaðið af Nörd Norðursins út. Viðbrögðin hafa verið mjög góð og þó nokkur athygli beinst að tímaritinu. Meðal annars birti vefmiðillinn Tíminn stuttan pistil um blaðið, Sannleikurinn.com vakti athygli á blaðinu, Fréttablaðið birti stutt viðtal við mig í tengslum við blaðið og íslensk leikjasamfélög á borð við esports.is, xbox360.is og psx.is hafa tekið vel á móti þessu nýja nörda tímariti sem yfir 2.000 Íslendingar hafa nú lesið.

Þó nokkrir hafa spurt hvort blaðið sé á leiðinni í prent, en eins og málin standa í dag verður tímaritið aðeins aðgengilegt á netinu en við vitum þó ekki hvað framtíðin ber í skauti sér. Einnig hefur mörgum þótt óljóst hve oft veftímaritið muni koma út, en það kemur út mánaðarlega – eða fyrsta mánudag hvers mánaðar. Þriðja tölublaðið kemur þar af leiðandi 6. júní næstkomandi. Við bendum einnig á að stór uppfærsla á vefsíðu blaðsins, www.nordnordursins.is , er væntanleg í þessum mánuði.

Ég vil þakka pennum tölublaðisins kærlega fyrir skrifin, en það hafa nokkrir nýir bæst við frá því síðast. Vonandi eigum við eftir að sjá meira af innsendu efni í framtíðinni frá þeim, og vonum að sjálfsögðu að enn fleiri eigi eftir að bætast í hópinn.

Innihald blaðisins samanstendur, líkt og fyrsta tölublaðið, fyrst og fremst af tölvuleikjum og leikjatölvum. Það er aðallega vegna þess að þeir sem hafa verið að skrifa í blaðið hafa mestu þekkinguna á tölvuleikjum, en við óskum einnig eftir efni sem tengist öðrum hlutum sem mega teljast nördalegir; bækur, borðspil, fræðigreinar, forritun, kvikmyndir og fleira. Þó að meirihluti efnisins snýr að tölvuleikjum má finna annað efni sem tengist m.a. *Discworld*, Android símum, kvikmyndum og fleiru.



Ég vona að sem flestir eigi góðan og skemmtilegan lestur framundan!

Bjarki Þór Jónsson, ritstjóri

NÖRD NORÐURSINS

WWW.NORDNORDURSINS.IS
NORDNORDURSINS@NORDNORDURSINS.IS

RITSTJÓRI: BJARKI ÞÓR JÓNSSON
UPPSETNING: BJARKI ÞÓR JÓNSSON
PRÓFARKARLESTUR: ERLA JÓNASDÓTTIR, DANÍEL PÁLL JÓHANNSSON

AUGLÝSINGAR:
ERLA JÓNASDÓTTIR,
NORDNORDURSINS@NORDNORDURSINS.IS

FACEBOOK: WWW.FACEBOOK.COM/NORDNORDURSINS
TWITTER: WWW.TWITTER.COM/NORDNORDURSINS
FLICKR: WWW.FLICKR.COM/NORDNORDURSINS
YOUTUBE: WWW.YOUTUBE.COM/NORDNORDURSINS













EFNISYFIRLIT

GAME TÍVÍ Í FRÍ

Síðasti þátturinn í 9. seríu *Game Tíví* var síðastliðinn fimmtudag 28. apríl. Þættirnar munu hefjast aftur næsta haust, en þangað til er hægt að horfa á þættina á heimasíðu síðunnar – www.gametivi.is .



ORÐRÓMUR: FRÍTT PORTAL 2 DLC

Portal 2 orðrómur um að fyrsta DLC-ið fyrir leikinn muni vera frítt fyrir allar útgáfur (Steam, Xbox 360 og PS3).

PSN LIGGUR ENN NIÐRI

Síðan 20. apríl hefur PlayStation Network legið niðri vegna tölvuþrjóta. PlayStation menn segja að mögulega hafi viðkvæmum upplýsingum verið stolið um notendur. Við mælum með því að PSN notendur breyti lykilorðum sínum hið snarasta.



Sony hefur tilkynnt að PSN mun koma aftur upp innan skamms.

PS NOTENDUR SKOÐA XBOX

GamePolitics greinir frá því að um fimmtungur PlayStation notenda íhugi nú þann möguleika að nota Xbox 360 í stað PlayStation 3. Ástæðuna má rekja til PSN sem tölvuþrjótar náðu að hakka sig inn á. Margir *PSN* notendur hafa áhyggjur af því að tölvuþrjótarnir hafi komist í persónuleg gögn.

Heimild: GamePolitics.com, „Survey: A Fifth of PS3 Owners Considering Move to Xbox 360".

RIP GOOGLE VIDEO

Í apríl sendi Google frá sér tilkynningu þess efnis að Google Video mun hætta. Þeir sem hafa hlaðið inn myndskeiðum geta sótt þau, en 13. maí verður öllum myndskeiðum eytt. Google Video er ekki ólíkt YouTube, en hefur þó aldrei náð sambærilegum vinsældum og síðarnefnd síða.

NINTENDO „WII 2"

Sterkur orðrómur hefur þotið eins og vindurinn um helstu leikjasíðurnar að Nintendo sé að vinna að gerð „Wii 2" og hefur verkefnið fengið dulefnið „Project Cafe". Samkvæmt orðrómnum eru leikjaframleiðendur þegar komnir með eintak af tölvunni í hendurnar og verður hún kynnt almenningi á E3 sýningunni í júní á þessu ári og á „Wii 2"að vera væntanleg í verslanir í lok árs 2012. Í lok apríl staðfesti Nintendo að ný leikjavél sem myndi taka við af Wii væri í vinnslu hjá þeim og að hún yrði kynnt á E3 sýningunni í júní.

Nintendo fór ekki nánar í málið en orðrómanir segja að: tölvan geti spilað leiki í HD gæðum, að hún verði töluvert öflugri en PlayStation 3 og Xbox 360, að innbygður HD skjár verði á tölvunni, að á fjarstýringunni sé innbygður sex tommu snertiskjár og myndavél, að innihald vélarinnar samanstandi af IBM PowerPC CPU, ATI R700 series CPU og að minnsta kosti 512MB RAM, að hægt verði að senda efni úr tölvuleiknum í leikjavélinni yfir í fjarstýringuna, að vélin styðji hreyfistýringar með betri möguleikum en PlayStation Move.

Heimild: Kotaku.com, „The Great Big 'Wii 2' Rumor Round-Up", og Geekosystem, „Nintendo Confirms Wii 2 for 2012"

TÖKUR Á THE HOBBIT HAFNAR

Tökur á kvikmyndinni *The Hobbit* í leikstjórn Peter Jackson eru hafnar. Sagan verður sögð í tveimur pörtum og er fyrri parturinn væntanlegur í kvikmyndahús í lok næsta árs.

LOCATIFY OG THE ROYAL WEDDING

Íslenska fyrirtækið Locatify gaf út smáforritið *The Royal Wedding* í

tengslum við brúðkaup Vilhjálms Bretaprins og Katrínar Middleton sem fór fram 29. apríl. Forritið virkar í iPad og iPhone og þannig geta notendur fundið allar upplýsingar um brúðkaupið – allt frá gestalistanum og yfir í brúðarkjólinn. Fancy Pants Global hjálpaði til við forritunina og tók um einn og hálfan mánuð að koma forritinu af borðinu og í vefverslanir.



KINDLE – NÚ MEÐ AUGLÝSINGUM

Amazon tilkynnti í síðasta mánuði að ódýrari útgáfa af Kindle væri væntanleg. Gripurinn mun kosta 25 bandaríkjadölum minna en sambærileg Kindle, en ástæða þess að nýja útgáfan er ódýrari er sú að á henni munu auglýsingar birtast af og til sem lesandinn þarf að skoða. Nýja græjan kallast Kindle With



Special Offers.

Heimild: Mashable, „Amazon Announces Cheaper, $114 Kindle With Ads“

ÓKEYPIS MYNDASÖGUDAGURINN

Við minnum á Ókeypis myndasögudaginn sem er laugardaginn **7. maí** og mun Nexus taka þátt í þeim degi.

CCP OG GJALDEYRISHÖFTIN

Þeir hjá CCP hafa bent á í fjölmiðlum að gjaldeyrishöftin sem ríkja hér á landi séu afar slæm fyrir CCP og önnur íslensk fyrirtæki í sambærilegri stöðu.

Gjaldeyrishöft eru stundum sett á þegar takmarkaður gjaldeyrir er til staðar, líkt og á Íslandi. Hilmar Veigar, framkvæmdastjóri CCP, benti í þættinum *Hvert stefnir Ísland?* á RÚV að fyrirtækin fara úr landi vegna þess fyrirkomulags sem ríkir hér á landi – og með fyrirtækinu fara forstjórar og stórir tekjumöguleikar.

Hilmar Veigar hefur einnig bent á það að gjaldeyrishöftin ýti undir það að fyrirtækin flytja starfsemi sína út fyrir Ísland og skapar jafnframt vandamál fyrir erlenda sérfræðinga sem vinna tímabundið hér á landi og ætla svo að taka peningana sína með sér heim.

CLARA TIL SAN FRANCISCO

Íslenska hugbúnaðarfyrirtækið CLARA opnaði sölu- og markaðsskrifstofu í San Francisco í Bandaríkjunum á dögunum. CLARA sérhæfir sig í að fylgjast með og greina umræður í tölvuleikjasamfélögum og sigtar út þær upplýsingar sem nýtast viðskiptavinum til að skilja betur leikjanotendur.

NÝR STJÓRNARFORMAÐUR IGI

Sigurlína Valgerður Ingvarsdóttir er nýr stjórnarformaður Icelandic Gaming Industry (IGI) og mun hún taka við af Erlu Bjarneyju Árnadóttur. Sigurlína er menntaður iðnaðarverkfræðingur og vinnur sem yfirframleiðandi á þróunarsviði CCP.

Heimild: Pressan, „Formannsskipti í Icelandic Gaming Industry (IGI“.

LAUMAR ÞÚ Á FRÉTT?

Ef þú laumar á frétt fyrir nörda sendu okkur línu á nordnordursins@nordnordursins.is

WWE ALL STARS

WWE All Stars kom út 1. apríl á PS2, PS3, PSP, Wii og Xbox 360. Í leiknum geta spilarar valið á milli fyrrverandi og núverandi glímukappa og er Hulk Hogan þeirra á meðal. Leikmenn geta valið margar gerðir af bardagareglum; hefðbundinn bardaga, bardaga í búri, hópbardaga og fleira. Jafnfram er hægt að skapa sína eigin persónu til að berjast með eða á móti tröllunum í WWE.

Bardagastíllinn er stórlega ýktur þar sem persónunar stökkva gjarnan marga metra upp í loftið til að framkvæma brögð. Leikurinn er annars nokkuð hefðbundinn glímuleikur sem er fyrst og fremst ætlaður WWE unnendum.



SHIFT 2

Um þar síðustu mánaðarmót kom bílaleikurinn *Shift 2: Unleashed* út. Leikurinn er hluti af Need for Speed seríunni sem flestir ættu að þekkja. Leikurinn hefur fengið gríðarlega góða dóma og einn af þeim bílaleikjum sem er skemmtilegur og góður í spilun - sama hvort þú ert bílaleikjaunnandi eða ekki.



FLEIRI GÓÐIR

Aðrir leikir sem komu út í síðasta mánuði og vert er að nefna eru: *SOCOM 4: US Navy SEALS* (PS3), *The Conduit 2* (Wii) og *Final Fantasy IV: Complete Collection* (PSP).

LEIKIR Í MARS

Heitustu titlarnir í maí mánuði eru án efa vísindaskáldskaps skotleikurinn *Brink* og *L.A. Noire* sem er saga sem á að gerast seint á fimmta áratug síðustu aldar.

Auk þessara titlar eru *The Witcher 2: Assassins of Kings, F.E.A.R. 3, MotorStorm Apocalypse, Thor: God of Thunder, Dirt 3, LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game, MX vs. ATV Alive* og *Dead or Alive Dimensions*.



LÖGUM UM BARNAHALD BREYTT

Ritað 11 apríl 2011 af Tyrannosaurus Kex



Alþingi samþykkti í dag breytingar á lögum um barnahald í fjölbýlishúsum. Hér eftir verður vera ungra barna í fjölbýlishúsum háð samþykki tveggja þriðju hluta eigenda sem hafa sameiginlegan inngang eða stigagang.

Áður þurfti ekki samþykki íbúa í fjölbýlishúsi til að eiga börn og hafa heima hjá sér, en breytingartillaga Helga Hjörvars gekk út á að samþykki tveggja þriðju hluta íbúa þarf til að þau séu leyfileg.

Tillagan var samþykkt með þrjátíu og sjö atkvæðum gegn þremur, en Katrín Jakobsdóttir, Unnur Brá Konráðsdóttir og Vigdís Hauksdóttir greiddu atkvæði gegn tillögunni. Þá var einnig samþykkt að sé íbúi lágtekjumanneskja sem vegna fjárskorts þurfi á barnabótum að halda sé honum heimilt að punga út börnum óháð öðrum íbúum.

Þó skuli kærunefnd húsamála leita lausna á málum ef íbúi fjölbýlishúss er með ofnæmi fyrir börnum á svo háu stigi að sambýlið við barnið sé óbærilegt.

OFURHETJA BLANDAR SÉR Í ICESAVE-DEILUNA

Ritað 12 apríl 2011 af SG

Ofurhetjan Icesaver hefur lýst yfir stuðningi við málstað Íslendinga í Icesave-deilunni, og kemur til með að bregðast hart við öllum aðgerðum Breta og Hollendinga á hlut landsmanna.

„Ef þeir eru „vonsviknir" núna, þá verða þeir, að allra minnsta kosti, „forviða" þegar ég hef lokið mér af.", sagði Icesaver á blaðamannafundi nú síðdegis, sem einhverra hluta vegna var haldinn á Bessastöðum.
Þá útskýrði hann fyrir fréttamönnum hvernig hann hyggðist „dreyfa náttúruleysi og undirmennsku meðal nýlenduveldanna", eins og hann orðaði það.

Ágreiningur er á milli helstu fræðimanna um hver uppruni Icesavers kunni að vera, flestir telja þó að hann sé viðskiptafræðingur sem hrasaði ofan í ruslagám sem var fullur af stökkbreyttum afleiðuviðskiptasamningum.
Önnur kenning er að hann hafi verið venjulegur skuldari með myntkörfulán, og að forsendubresturinn við hrun krónunnar hafi haft áhrif á genamengi hans.

Stjórnvöld hafa í kjölfarið sent frá sér yfirlýsingu þess efnis að þau ætli ekki að eyða meiri orku eða peningum í þessa deilu, því orðið sé ómögulegt að ætlast til þess að nokkur maður geti tekið hana alvarlega.



MEIRA Á SANNLEIKURINN.COM

The Secret World

eftir Benedikt Aron Salómeson



Nýjasti leikur tölvuleikjafyrirtækisins Funcom, *The Secret World* (*TSW*), hefur fangað mikla athygli um netheima nýlega eftir að tölvuleikjarisinn EA Games ákvað í janúar síðastliðnum að aðstoða við útgáfu leiksins. Funcom hefur áður gefið út leiki á borð við *Bloodline Champion*, *Age of Conan* og *Pets vs Monsters*.

The Secret World er MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing game) og fer spilarinn með hlutverk hetju sem hann býr til. Það sem *TSW* hefur hinsvegar umfram aðra MMO leiki, eins og *World of Warcraft*, *Runescape*, *Guild Wars* og fleiri, er að spilarinn velur sér ekki sérhæfileika heldur eru allir þeir sem spila leikinn gæddir sömu kröftum og þarf að virkja þá í gegnum hæfileikatré. Auk þess er ekkert frammistöðukerfi (e. leveling system) þannig allir spilarar eru jafnir frá byrjunarstigi. Það eina sem brúar bilið á milli spilara er reynslan. Útkoman er algjörlega frjáls spilun sem er alveg ókönnuð af flestum öðrum leikjum hingað til.

FRJÁLS AÐLÖGUN

TSW gefur spilaranum þúsundir vopna og krafta sem hann getur aðlagað að sínum stíl, hvort sem spilarinn vill vera sá sem hjálpar til og læknar vini sína í hita bardagans, sá sem fórnar sér fyrir heildina eða jafnvel blanda af báðum hlutverkum, gefur *TSW* spilaranum kraftana sem til þarf. Ásamt því hefur hann fullkomna stjórn yfir hvernig hetjan hans lítur út, og hefur verið lagt mikið í að hafa eins mikið úrval af klæðnaði og hægt er.

KANNAÐU HEIMINN

Leikurinn byggir á rauntímanum

og gerist hann að mestu í þremur stórborgum, New York í Bandaríkjunum, London á Englandi og Seoul í Suður-Kóreu. Ásamt fleiri framandi stöðum eins og Egyptalandi og Transylvaníu. Stórborgirnar virka líka sem ákveðnar bækistöðvar fyrir samfélögin þrjú sem spilarinn velur á milli þegar hann býr til hetjuna sína, kem betur að því síðar. Um allan heim eru margar óhugnanlegar verur sem spilarinn þarf að berjast á móti til að komast að leyndardómum og fjársjóðum. Verurnar geta verið allt frá hinum klassísku varúlfum og vampírum, til hinna frumstæðu risaeðlna.

ÓTRÚLEGUR SÖGUÞRÁÐUR

Framleiðendur *TSW* hafa lagt mikið á sig til að hafa söguþráð leiksins meðal þess besta sem áður hefur sést í öðrum tölvuleikjum. Spilaranum er stungið djúpt inn í söguþráð fullan af spennu, drama og skemmtun. Söguþráðurinn tekur helstu samsæriskenningar, helstu ævintýri og gerir þau að raunveruleg í leiknum. Hvern hefur ekki alltaf langað til að berjast við Drakúla, eða jafnvel að berja Loch Ness skrímslið augum? Auðvelt á að vera að lifa sig inn í verkefnin sem spilaranum eru sett og segja framleiðendur að þeir hafi viljað forðast endurtekninguna sem margir MMO tölvuleikir hafa bætt við í leikina sína.

LEYNILEG SAMFÉLÖG (SECRET SOCIETIES)

Í leiknum eru þrjú mismunandi samfélög sem spilarinn fær að velja um.

TEMPLARS

Templars er gamalt samfélag sem rekur sögu sína allt til tíma Babylons. Þau eru ljón leynda heimsins og þegar þau segja sínar skoðanir hlusta allir. Evrópa er þeirra ríki og hafa þau sett niður höfuðstöðvar í London. Þau eru „góðu“ gæjarnir, að þeirra sögn. Þau ráða hverjir eru vondir og góðir og bakka aldrei frá stríðsátökum. Í yfir þúsundir ára hafa þeir haft eitt markmið í huga, að eyða öllu illu í heiminum.

ILLUMINATI

Illuminati eiga fornar rætur að rekja en eru enn ung og þyrst í völd. Þau „stálu“ Bandaríkjunum undan nefi Templars og hafa vaxið með því. Þau spila leiðinlega, nota illkvittin brögð til að koma sér áfram og nýta hvert tækifæri sem gefst til að kúga einhvern til að fá vilja sínum framgengt. Höfuðstöðvar þeirra er Brooklyn, New York.

DRAGONS

Dragons er leynilegra en leynilegustu samfélög. Þeir eiga sér landamæri og engin kennimerki og hafa því leyst upp og komið aftur saman í gegnum tíðina. Þau trúa því að lokað samfélag sé sjúkt samfélag. Aðeins með náttúrulegri óreiðu lífsins getur heimurinn lifað í sátt. Fyrir utangarðsmanni eru leiðir þeirra flóknar og skrítnar, en ekki fyrir þeim. Dragons hafa nýlega sett upp höfuðstöðvar í Seoul, Suður-Kóreu.

Á heimasíðu leiksins, www.thesecretworld.com , er hægt að taka könnun sem gefur manni hugmynd um hvaða fylkingu maður myndi passa inn í. Höfundur tók prófið og fékk út að **The Templars** væru hentugt fyrir hann. Hvað færð þú?

PENNAR ÓSKAST!

NÖRD NORÐURSINS ÓSKAR EFTIR PENNUM Í BLAÐIÐ TIL AÐ FJALLA UM NJARÐARLEG EFNI. ÁHUGSAMIR HAFIÐ SAMBAND VIÐ BJARKA Á NORDNORDURSINS@NORDNORDURSINS.IS

LAUMAR ÞÚ Á FRÉTT?

SENDU OKKUR EFNI EÐA ÁBENDINGU Á NORDNORDURSINS@NORDNORDURSINS.IS

HEFUR ÞÚ ÁHUGA Á AÐ AUGLÝSA Í TÍMARITINU?

HAFÐU ÞÁ SAMBAND VIÐ HANA ERLU Á NORDNORDURSINS@NORDURSINS.IS



TOPP 10 ANDROID APPS

FYRIR ÍSLENSKA NOTENDUR

eftir Helga Þór Guðmundsson

Árið 2010 var ár Android á Íslandi. Símar sem innihéldu þetta frábæra stýrikerfi frá Google hrúguðust inná markaðinn og sköpuðu fyrstu alvöru ógnina við vinsældir Iphone. Android símar eru vandaðir og á mjög sanngjörnu verði. En hvað gerir það að verkum að snjallsímar skapa janf vinsæla upplifun og raun ber vitni? Það eru smáforritin sem eru dagsdaglega kölluð enska heitinu Apps. Smáforritin gera notendum kleift að sækja sér fjölbreytt úrval af efni beint í símann sinn.

NR 1

Já.is - símaskráin í símann þinn



Þegar einhver hringir í þig leitar appið í símaskrá já.is hver er að hringja í þig, að því gefnu að viðkomandi sé ekki vistaður í símaskránna þína. Þú getur vistað viðkomandi á auðveldan hátt í símaskránna þína að símtali loknu. Appið inniheldur einnig lista yfir misst símtöl og býður þér uppá að vista þau númer í símaskránna á símanum þínum.

NR 2

2. Icelandic Dictionary

Þetta app setur upp íslenska orðabók í símann þinn og auðveldar þér innslætti með því að þekkja orðin á meðan þú slærð þau inn. Ómissandi í dagsdaglegri notkun símans.

NR 3



3. Scandinavian Keyboard

Thetta app leysir mikid vandamal. Bráðnauðsynlegt fyrir alla áhugamenn um íslenskuna því þetta gerir android notendum kleift að slá inn séríslensku stafina þ, ð, æ, ö, á, é, í, ó o.s.frv.

NR 4

4. Advanced Task Killer

Mörg Android smáforrit keyra áfram jafnvel þótt þau séu ekki í notkun. Ef mörg forrit keyra í einu hægir það bæði á vinnslu símans sem og eyðir batterínu á óvenju skjótum tíma. Með Advanced Task Killer má slökkva á öllum forritum sem ekki eru í notkun með einni skipun. Bráðnauðsynlegt fyrir alla Android notendur.

NR 5

5. Facebook

Með Android símanum fylgir Social Networking app sem tengir notandann við Facebook og Twitter. Þetta Facebook app er mun íburðarmeira fyrir Facebook notendur og bjóða uppá skemmtilegri vöfrun innan samfélagsins.

NR 6

6. Barcode Scanner

Að slá inn langa texta í síma getur tekið langann tíma, sérstaklega ef puttarnir eru stubbslegir eins og hjá undirrituðum. Vísun í lén og forrit er í sífellt meira mæli að birtast með svokölluðum QR kóðum en það eru ný gerð kassalaga strikamerkja. Með Barcode scanner getur þú einfaldlega beint myndavél símans á svona strikamerki og hann fer á þá síðu eða sækir það forrit sem kóðinn vísar í.

NR 7

7. GOAL.com Mobile

Ertu að fylgjast með fótboltanum? Goal.com appið flytur þér nýjustu fréttir af leikjunum í beinni lýsingu. Öll mörkin, öll spjöldin, öll tilþrifin og tölfræðin. Þú getur líka skoðað fréttir og úrslit síðustu daga eða vikna sem og stöðuna í keppnunum og deildunum.

NR 8



8. Google Reader

Hvaða fréttasíðum fylgistu vel með? Fyrir fréttafíkilinn er ógjörningur að fylgjast með öllum fréttunum því tíminn sem fer í að vafra milli vefsvæða er geigvænlegur. Með Google Reader getur þú gerst áskrifandi af fréttum þeirra vefsvæða sem þú fylgist með. Sami aðgangurinn gerir þér kleift að sækja fréttirnar í tölvunni. Forritið nýtir sér svokölluð RSS feed til að sækja nýjustu fréttirnar og birta þér á auðlæsan máta.



NR 9

9. Leggja.is

Hver kannast ekki við að koma í bæinn og finna draumastæðið þegar maður fattar að klinkið vantar. Ekki örvænta því með Leggja.is appinu getur þú borgað í stöðumælinn í gegnum símann þinn. Snilldar þjónusta og frábært framlag.

NR 10

10. Google Translate

Við eyjaskeggjar erum á sífelldum faraldsfæti, jafnvel þótt árið 2008 hafi sett strik í reikninginn. Með Google Translate appinu getur þú þýtt texta á milli 50 mismunandi tungumála. Þetta er mjög hentugt fyrir ferðalanginn sem á erfitt með að gera sig skiljanlegan í fjarlægum löndum.

MORTAL KOMBAT™

EFTIR DANÍEL PÁL JÓHANNSSON
DANNI@NORDNORDURSINS.IS



Árið 1992 gaf framleiðandinn Midway út tölvuleik sem hét því frumlega nafni *Mortal Kombat*. Leikurinn var gefinn út á spilakössum sem svar Midway við leiknum *Street Fighter II* frá Capcom. Vinsældir *Mortal Kombat* komu varla á óvart því þarna var kominn þvílíkur bardagaleikur með góðan söguþráð og gott bardagakerfi.

Ári síðar hófu Midway að gefa út *Mortal Kombat* á leikjatölvur til að auka markaðshlutfall sitt. Þeir gáfu *Mortal Kombat* leikinn út fyrir Sega Mega Drive/Sega Genesis árið 1993 en þar sem það voru miklar hömlur á hvað innihald tölvuleikja á þessari vél mátti vera, þurftu Midway að breyta leiknum til að taka ofbeldisfyllstu möguleikana úr leiknum. Þeir komust framhjá því, upp að vissu marki með því að hafa leynikóða í leiknum, ef að kóðinn var sleginn inn var ritskoðunin tekin út og spila mátti leikinn í allri sinni fullri, blóðugri gleði.
Því má segja að boltinn hafi byrjað að rúlla fyrir *Mortal Kombat* sögunni árið 1992.

Nýjasti *Mortal Kombat* leikurinn kom út 19.apríl í Bandaríkjunum en 21.apríl í Evrópu og er þetta níundi leikurinn sem ber nafnið (fyrir utan fjölda viðbóta). Leikurinn var í þetta skiptið framleiddur af NetherRealm Studios, áður þekkt sem Midway Games Chicago, árið 2009 fór Midway Games í gjaldþrot, en þeir framleiddu fyrri Mortal Kombat leikina. Eftir gjaldþrot Midway Games eignaðist Warner Bros. Mortal Kombat vörumerkið. Ekki þarf að örvænta þar sem reynsluboltarnir Ed Boon og John Tobias koma að verkinu, en þeir eru skaparar Mortal Kombat. Nýjasti leikurinn er gefinn út fyrir Xbox 360 og PlayStation 3 en ýjað hefur verið að PC útgáfu en það hefur ekki verið staðfest.

SAGAN

Söguþráðurinn í leiknum byggist á því að Shao Kahn hefur náð takmarki sínu og náð völdum yfir jarðarríki. Í bardaga milli Shao Kahn og

Raiden, þrumuguð sem er verndari jarðarríkis, nær Raiden að senda skilaboð í fortíðina til sjálfs síns. Raiden í fortíðinni fær stuttar sýnir sem leiðbeina honum hverju þarf að breyta í fortíðinni til að laga framtíðina, en oft getur verið erfitt að ráða í sýnirnar. Með þessu spilar spilarinn í gegnum söguna í fyrstu þremur *Mortal Kombat* leikjunum en með mismunandi endalokum.

BARDAGAMENN

Í leiknum eru 27 spilanlegir bardagamenn fyrir Xbox 360 en 28 fyrir PlayStation 3, þar sem PlayStation 3 eigendur fá þann glaðning að geta spilað Kratos, aðalsöguhetjuna úr leikjunum *God of War*.

Hver og einn bardagamaður hefur sinn bardagastíl, styrkleika og veikleika. Hvort sem hann sé hraður en slær létt högg eða hægur en slær þung högg. Í leiknum eru þrír endakallar sem ekki er hægt að spila sjálfur. Suma bardagamenn hefur spilarinn ekki aðgang að í byrjun leiksins heldur þarf að uppfylla ákveðin skilyrði til að fá að njóta þess að spila alla flóruna af bardagamönnum sem hægt er að velja úr.

RUNUR (E. COMBOS), BRÖGÐ (E. SPECIAL MOVES) OG FATALITIES

Hver bardagamaður hefur sinn fjölda af runum högga sem hægt er að framkvæma. Auðvelt er að komast að þeim skipunum sem þarf til að framkvæma runurnar en með því að læra þessar runur er spilarinn að margfalda möguleika sína á að jarða andstæðinginn í bardaga. Hægt er að segja að runurnar séu grundvallaratriði leiksins og eitthvað sem hver spilari ætti að ná fullkomnum tökum á.

Hver bardagamaður hefur líka sitt sett af Brögðum sem oft geta skipt sköpum í bardaga. Þau eru framkvæmd með því að ýta á runu af tökkum, svo sem niður-áfram-sparka, og þau eru flest mismunandi. Sum skjóta eldhnöttum þvert yfir borðið eða grípa andstæðing og henda honum í jörðina eftir að nokkur högg með olnboga hafa verið gefin







í andlitið á andstæðingum, og allt þar á milli. Eins og við má búast í *Mortal Kombat* leik þá eru Fatalities til staðar. Hver bardagamaður er með tvö einstök *Fatality* en ekki skal framkvæma þau nema að þú sért með harða sál, því þau eru ofbeldisfullustu endabrögð sem sést hafa í *Mortal Kombat* seríunni. Til dæmis má nefna það að fjöldi endabragða innihalda limlestingar með tilheyrandi blóðsúrhellingum og er búkur jafnvel tekinn í tvennt þegar limlesting hefur verið framkvæmd. Í sjö borðum er hægt að framkvæma *Fatality* sem tengjast umhverfi borðsins. Í þeim getur endabragðið verið að kýla andstæðing af brú svo hann falli niður tugi metra á gadda eða henda honum út í sýrupytt þar sem húð hans bráðnar.

ORKUMÆLIR (E. SPECIAL BAR)

Spilarinn er með orkumæli sem fyllist með nokkrum aðferðum. Það bætist í mælinn ef spilarinn er barinn, spilarinn slær höggum á andstæðinginn sem ver sig eða með því að nota Brögð með þeim bardagamanni sem verið er að spila með. Orkumælirinn skiptist í þrjú stig. Þegar fyrsta stigið er fullt er hægt að nota það til að efla Bragðið sem á að framkvæma. Þegar mælirinn er kominn með tvö stig getur spilarinn sleppt úr Runu sem er verið að framkvæma á hann. Þegar mælirinn er fullur er hægt að framkvæma *X-Ray* árás sem er algjör nýjung í bardagaleikjum. Ef spilaranum tekst að framkvæma *X-Ray* árás þá fær hann að upplifa það að sjá hversu mikinn skaða bardagamaður hans getur gert, en þar sést hvernig bein brotna og líffæri skaddast. Þessar árásir eru með þeim öflugustu í leiknum og geta algjörlega snúið við gangi bardaga.

BORÐIN

Borðin sem bardagarnir fara fram í eru ófá, en það eru 24 stykki fyrir Xbox 360, en 25 stykki fyrir PlayStation 3 þar sem eitt borðið er sérhannað fyrir Kratos og hefur *God of War* yfirbragð. Mikið er lagt í borðin og oft mikið að gerast í bakgrun-



ninum, sem hefur ekki áhrif á bardagann en er skemmtilegt augnakonfekt. Borðin í nýja *Mortal Kombat* leiknum eru í tvívídd, þannig að spilarinn eða andstæðingurinn hefur ekki möguleika á að rölta í hringi. Heldur er bardagavöllurinn þannig að hægt er að fara til hægri eða vinstri og auðvitað hoppa upp í loftið. Þarna er verið að sækja í rætur *Mortal Kombat* leikjanna en undanfarið hafa sumir bardagaleikir, ásamt fyrri *Mortal Kombat* leikjum, innihaldið möguleikann á að labba í hringi á vellinum.

EINSPILUN

Í einspilunarhluta leiksins hefur spilarinn fjölda valmöguleika. Spilarinn getur valið að fara í gegnum kennslu, þar sem hann lærir helstu hreyfingar og hvernig skal berjast í leiknum. Mjög sniðugt bæði fyrir nýgræðinga og lengra komna að dusta aðeins rykið af þumlunum og læra hvernig bardagakerfið í leiknum virkar. Spilarinn getur líka valið að keppa í stuttu móti, sem inniheldur fjölda andstæðinga, tvo undir-endakalla og einn loka-endakall. Í lok hvers móts kemur stutt sena um þann leikmann sem spilarinn notaði til að vinna mótið, þarna er ýtt undir það að klára þessi mót með sem flestum, ef ekki öllum, bardagamönnum sem spilarinn hefur möguleika á að velja.
Í einspilunni er auðvitað hægt að velja að spila sögu leiksins en þar fær spilari ekki að velja hvaða bardagamann hann notar í gegnum söguþráðinn, heldur skiptist um bardagamann eftir því hvar spilarinn er staddur í söguþræðinum. Líka er hægt að velja að æfa sig á þeim bardagamanni sem spilarinn vill og hægt er að velja hvað hann vill æfa, svosem Runur, Brögð eða Fatality.

Í einspilun getur spilarinn líka valið að spila *Challenge Tower* sem er turn með 300 hæðum. Á hverri hæð er áskorun sem spilarinn þarf að klára til að komast upp á næstu hæð. Áskoranirnar geta verið þannig að spilarinn þarf að sigra andstæðing, skjóta skotum á her andstæðinga, hamra á takka til að ná nógu miklum styrk til að brjóta múrsteina, keppa við andstæðing sem er sterkari en venjulega eða jafnvel að berjast við andstæðing sem er að reyna að gefa þér bangsa.

FJÖLSPILUN

Hér er auðvitað hægt að spila einn á móti einum í bardaga. Einnig er núna möguleiki á að hver spilari velji sér tvo bardagamenn en leikurinn býður upp á það að skipta þeim út í miðjum bardaga og jafnvel að tengja saman Runur þeirra. Þar sem í þessum valmöguleika er hægt að hafa fjóra bardagamenn þá ákveðið að bjóða upp á að hafa fjóra spilara, þannig að hver og einn stýrir sínum bardagamanni og þegar honum er skipt inn á völlinn getur hann barist við andstæðing þangað til að hann skiptir sér út fyrir meðspilara. Síðan er skemmtilegur spilanamöguleiki sem Konungur Hólsins, en þar er búið til svokallað herbergi með allt að átta spilurum. Tveir af spilurunum berjast á meðan hinir bíða eftir sínum tíma til að komast í bardaga. Sigurvegarinn fær að halda áfram að berjast á meðan sá sem tapar er settur aftastur í röðina af spilurum. Þeir sem eru að bíða sjá bardagann sem er í gangi og geta bæði veðjað á útkomuna og/eða gefið þeim leikmanni sem vann bardagann einkunnagjöf.

GAGNRÝNI

Nýjasti *Mortal Kombat* leikurinn er einn skemmtilegasti og ofbeldisfullasti leikur sem ég hef gripið í lengi. Góður fjöldi af bardagamönnum til að velja úr og flestir stórskemmtilegir í spilun. Þetta er einn af þessum leikjum sem auðvelt







er að læra á en erfitt að verða meistari í. Með möguleikann á að þjálfa sig með þeim bardagamönnum sem maður hefur áhuga á að fullkomna þá er ekkert sem getur stoppað mann. Grafikin í leiknum er unaðsleg, mætti jafnvel segja að hún sé eins og einhyrningur að njóta ásta með augum manns. Grafikin er ekki of lík raunveruleikanum og ekki heldur of teiknimyndaleg. Heldur passar hún nákvæmlega bardagaleik sem þessum. Nóg er blóðið og skemmtilegt að sjá þann sem maður er að spila og andstæðingana fá sár og verða útataða í blóði eftir því sem líður á bardagann. Það gefur af sér að spilarinn átti sig á því að bardagamaðurinn er að verða fyrir höggum og það hefur áhrif á þrautsegju í keppni. Þegar bardagar eru tæpir hikar hjartað í manni ekki við að annað hvort sleppa nokkrum slögum eða jafnvel að auka þau allsvakalega þannig að adrenalínið rennur um æðarnar meðan verið er að finna allar mögulegar leiðir til að vinna andstæðingin. Þessi spenna magnast þegar verið er að spila við mennskan andstæðing og því mælir undirritaður sterklega með því að spila með vinum eða yfir netið. Það að ná að sigra andstæðing sinn gefur svo mikla vellíðan að spilaranum finnst hann geta sigrað heiminn. Ég mæli sterklega með því að þumlarnir séu í góðu formi því í þessum leik mun reyna á þá sem aldrei fyrr en þú kemst fljótt í æfingu. Sumir kvarta undan sársauka í þumlum, en aðeins meistarar halda áfram og verða guðir í leiknum. Með alla möguleikana sem þessi leikur býður uppá er varla hægt að trúa öðru en að margir verði ástfangnir af leiknum. Söguþráðurinn er eins og í alvöru B-mynd, þannig að ekki búast við neinni snilld þar. Heldur getur hann orðið svolítið sérstakur og hægt er að spá að spilari fái þónokkra kjánahrolla. En við hverju er hægt að búast? Það er söguþráður og þrátt fyrir B-mynda yfirbragði þá er stórskemmtilegt að spila í gegnum söguþráðinn og fá að berjast í sögudrifnum bardögum þar sem oft eru líkurnar á móti spilaranum. Bardagarnir geta verið vel strembnir en til þess er leikurinn gerður.

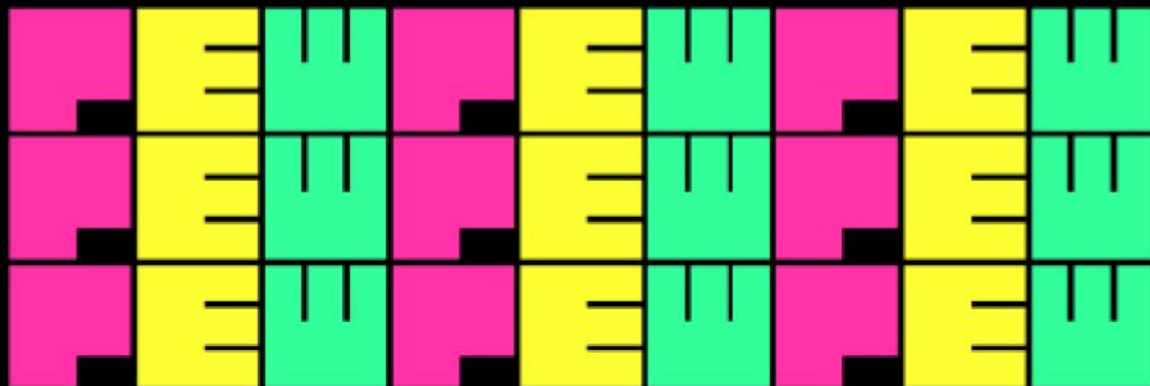
Hljóðin í leiknum eru vel gerð og maður finnur oft til með fórnarlömbunum þegar heyrist í beinum brotna og hljóð eins og verið sé að berja svínsskrokk með hafnarboltakylfu. Tónlistin er vel gerð og gaman að heyra suma gamla slagara sem hafa verið endurunnir.

Þetta er eðal leikur til að spila með vinum og kunningum þegar þeir kíkja í heimsókn og oft sést þeirra innra dýrseðli þegar bardaginn er orðinn tæpur. Varla er hægt að spila leikinn án þess að sitja á brúninni á stólnum vegna spennings. Síðast en ekki síst er æðislegt að sjá blóðsletturnar fljúga í hinar og þessar áttir þegar spilaranum hefur tekist að framkvæma góða árás og slettast á andstæðinginn og sjálfan sig. Svo ef vel tekst og bardaginn er sigraður fær sigurvegarinn það æðislega skemmtilega tækifæri að framkvæma Fatality, og þar skín *Mortal Kombat*. Það að rífa andstæðinginn í sig eftir vel heppnaðann bardaga er unaður. Tilfinningin að sjá bardagamann spilarans, vægast sagt, misþyrma andstæðingum á því stigi að sálin fær ör er svakaleg. Ég mæli hiklaust með þessu leik, bæði til að kíkja í þótt að þú sért ein/n eða með vinum og félögum. Þótt að þú sért að taka þér korters pásu frá lærdómi eða spila í heila kvöldstund. Þá er það að kíkja í þennan leik algjörlega þess virði.

Grafík: 9.5
Hljóð: 9.0
Saga: 6.5
Spilun: 9.0
Endurspilun: 9.0
Samtals: 8.6

Heimildir:
- mortalkombat.wikia.com
- 2en.wikipedia.org/wiki/MortalKombat





PewPewPewPewPewPewPewPewPew er tveggja manna tölvuleikur sem nýlega var gefinn út af óháða tölvuleikjafyrirtækinu Incredible Ape þar sem eru einungis tveir starfsmenn; annar sér um forritun og hinn um útlitið. Í leiknum stjórna spilararnir manni í geimbúningi gæddum þotubagga (e. jetpack) og geislabyssu. Maðurinn færist sjálfkrafa frá vinstri til hægri í gegnum leikinn og þurfa spilarar að nota þotubaggan og byssuna til að forðast hindranir og eyða óvinum sem á vegi hans verða.

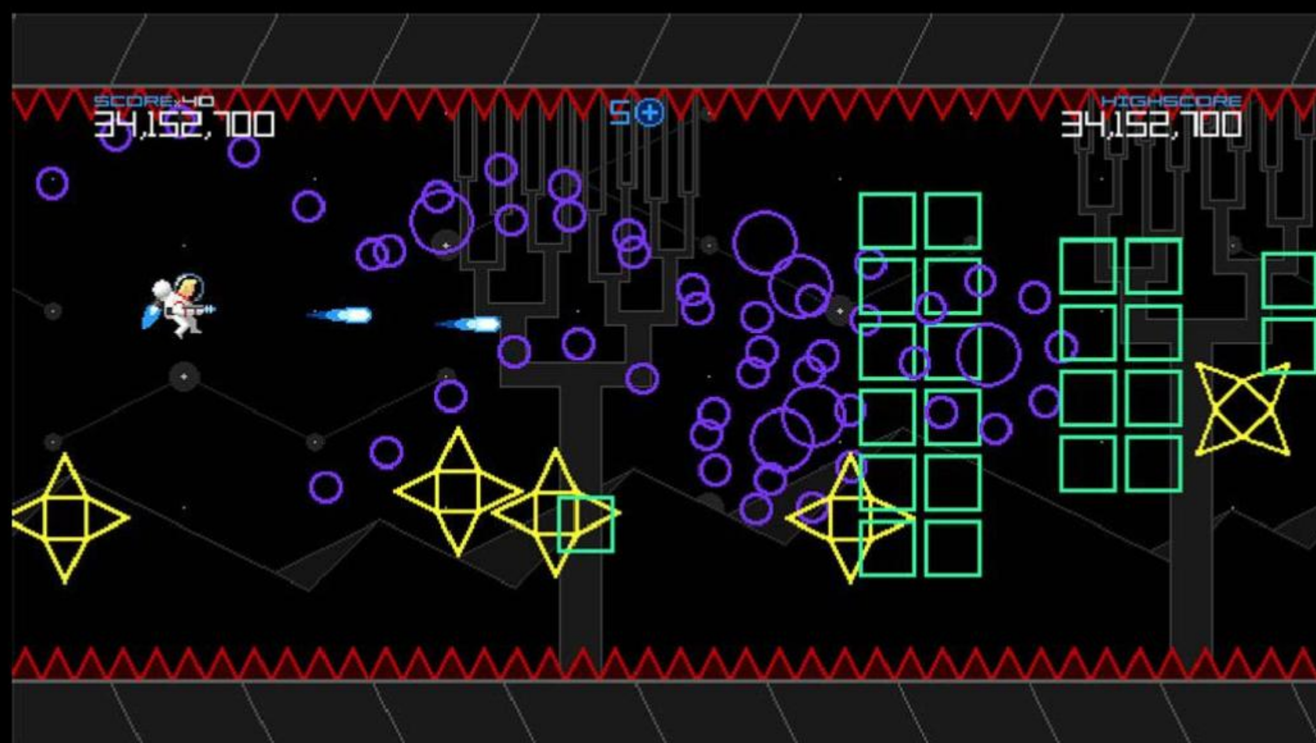
Það er ekki einungis titill leiksins sem vekur áhuga og forvitni, heldur einnig stjórnun hans. Spilarar nota hvorn sinn hljóðnemann í stað hefðbundinna stjórntækja. Annar spilarinn stjórnar þotubagganum með því að gefa frá sér þotubaggaleg-hljóð (hvernig svo sem þau eru!) og hinn spilarinn sér um að skjóta úr byssunni með því að segja „***PEW!***“ í hljóðnemann. Í rauninni er hægt að leika sér mikið með hljóðin og er hugmyndin hreint út sagt frábær.

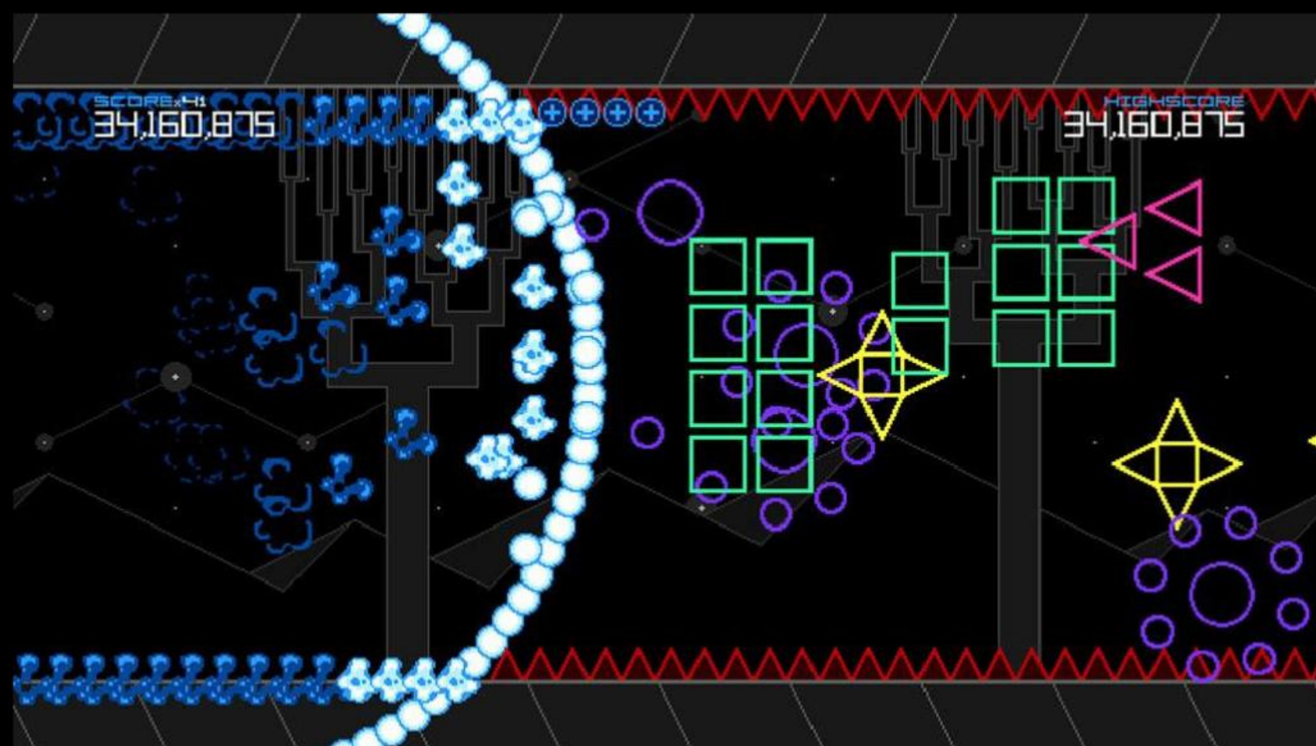
Helsti galli leiksins eru hljóðtöfin í honum. Það líður u.þ.b. ein sekúnda frá því að hljóðið er myndað þar til leikurinn svarar hljóðinu – þetta getur gert spilunina erfiða þar sem snögg viðbrögð spilarans bjarga honum sjaldan frá dauða í leiknum. Það hefði einnig verið gaman að sjá mismunandi kraft koma úr þotubagganum eftir því hversu hátt eða lágt hljóð spilarinn gefur frá sér, en bagginn er einungis með tvær stillingar; annað hvort er slökkt á honum eða kveikt.

PPPPPPPPP hefur verið fáanlegur í gegnum netverslun Xbox Live (XBLM) frá því í byrjun apríl og kostar litla 240 Microsoft punkta, eða í kringum 350 kr. Hljóðnemar sem virka í Xbox 360 eiga að virka í leiknum – sama hvort um er að ræða hljóðnema úr karíókíleiknum Lips eða hefðbundin heyrnatól með hljóðnema sem fylgir mörgum Xbox 360 tölvum.

Leikurinn er mjög skemmtilegur tveggja manna leikur og mjög skemmtilegur í spilun, sama hvort það sé á þriðjudagskvöldi með fjölskyldunni eða í helgarpartíi með vinunum.

- BÞJ


SCORE x40
34,152,700
5
HIGHSCORE
34,152,700


SCORE x41
34,160,875
HIGHSCORE
34,160,875

PORTAL™ 2



EFTIR BJARKA ÞÓR JÓNSSON



Árið 2007 kom þrautaleikurinn *Portal* út og náði miklum vinsældum. Nú, fjórum árum síðar, hefur leikjafyrirtækið Valve (*Half-Life*, *Portal*, *Left 4 Dead*) gefið út framhald af leiknum – ***Portal 2*** – sem byrjar þar sem fyrri leikurinn endaði.

SÖGUÞRÁÐUR

Í leiknum er haldið áfram með söguna úr fyrri leiknum þar sem þrautir hafa verið hannaðar í tilraunarskyni af tilrauna- og rannsóknarstofunni Aperture Science í þeim tilgangi að rannsaka leiðir og möguleika á þrautalausnum og tækninýjungum. Fyrri Portal leiknum lauk með eyðileggingu á GLaDOS, sem var kaldhæðin og stórhættuleg tölva gædd gervigreind og með einstakan persónuleika. Snemma í *Portal 2* kemur í ljós að GLaDOS er í raun enn á lífi og getur ekki beðið eftir því að leggja fleiri þrautir fyrir Chell, aðalpersónu leiksins.

Chell kemst í kynni við persónuleikakúluna Wheatley og í sameiningu reyna þau að losna úr klóm GLaDOS, sem leggur fleiri, erfiðari og hættulegri þrautir fyrir Chell.

PERSÓNUR

Spilarinn stjórnar Chell, aðalpersónu leiksins, sem er tilraunadýr hjá Aperture Schience. Líkt og í fyrri leiknum segir Chell ekki stakt orð í *Portal 2* og fær spilarinn lítið að sjá persónuna sjálfa (- hún er þessi sterka þögla týpa). Þar af leiðandi kynnist spilarinn persónunni lítið og veit jafn lítið um hana í lok og byrjun leiks. Af og til gleymir spilarinn að hann sé að stjórna Chell en ekki sjálfum sér, þar sem Chell virkar í raun eins og milligönguliður spilarans og þrautaheimsins í *Portal 2*.

Tölvukerfið GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System) er sjálfri sér lík og ælir uppsafnaðri kaldhæðni yfir spilarann og heldur áfram með morðtilraunir sínar. GLaDOS sést ekki mikið í leiknum til að byrja með en hún talar reglulega við Chell í gegnum hátalarakerfi Aperture Science. Þeir spilarar sem ekki þekkja til GLaDOS eiga eftir að njóta þess að kynnast henni. Hún sýnir og sannar að hægt er að byggja snilldarlega sögupersónu á persónuleikanum einum og sér. Ef þú elskar kaldhæðni og húmor (og grimmd!), þá er GLaDOS þín draumadís.

„GLaDOS er sjálfri sér lík og ælir uppsafnaðri kaldhæðni yfir spilarann og heldur áfram með morðtilraunir sínar. “

Í upphafi kemst Chell í kynni við persónuleikakúluna Wheatley. Grínistinn Stephen Merchant ljáir kúlunni rödd sína en Stephen er best þekktur fyrir að vera einn af handritshöfundum sjónvarpþáttanna *The Office*, *The Ricky Gervais Show* og *Extras*. Wheatley minnir óneitanlega á samstarfsfélaga Stephens, breska grínistan Ricky Gervais, allt frá því hvernig hann beitir röddinni yfir í sjálfan húmorinn. Útlitið minnir þó ekki á Ricky, en Wheatley er persónuleikakúla sem er vélkúla án búks.

Spilarinn fær einnig að kynnast Cave Johnson, stofnanda Aperture Science, í gegnum hljóðkerfi tilraunastofanna. J. K. Simmons (Law & Order, The Closer og Oz) talar inn fyrir Cave sem setur vísindin fremst á oddinn.

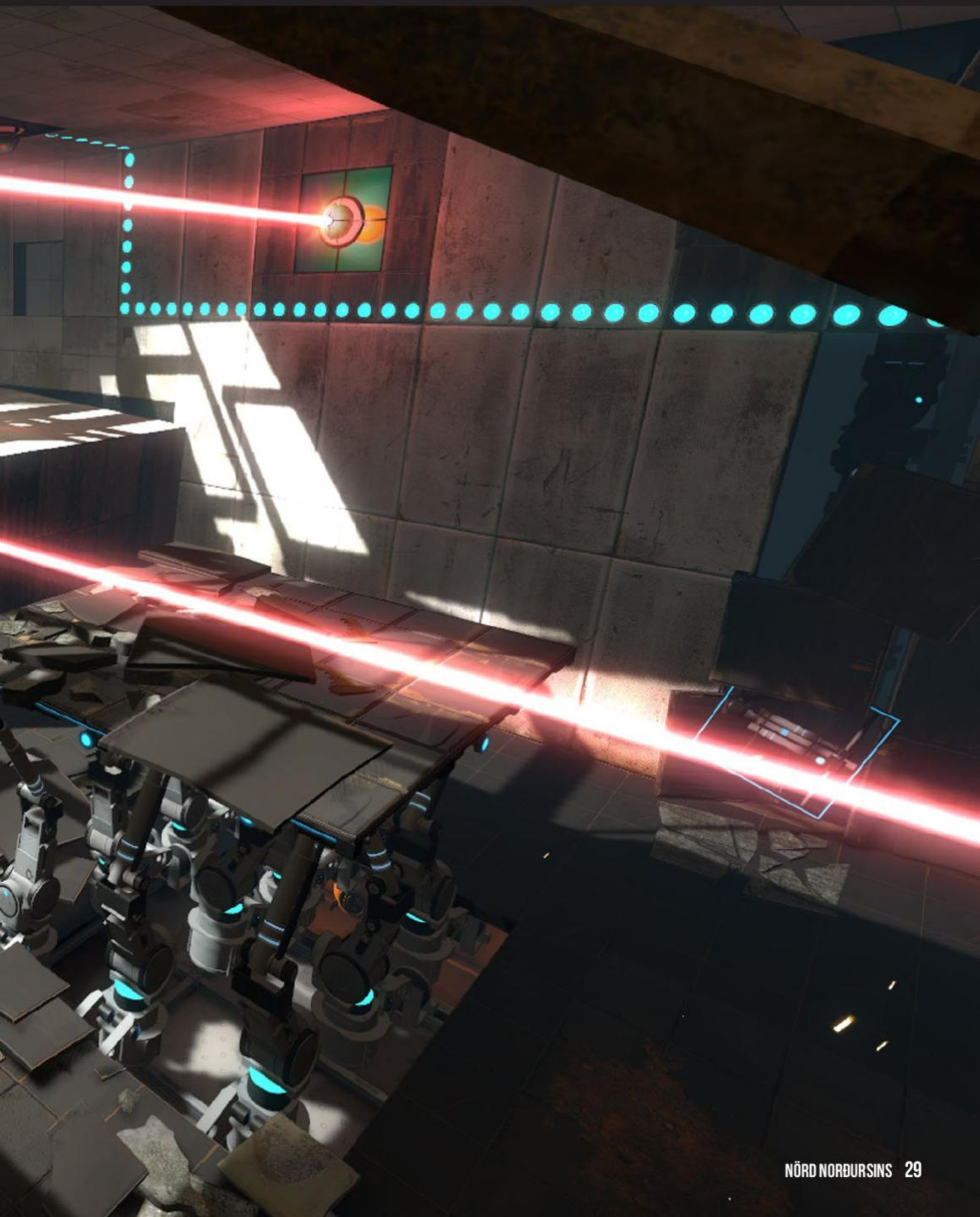
Talsetning og handrit leiksins er mjög vel heppnuð. Þrátt fyrir að heyra einungis raddir leikjapersónanna meirihlutann af leiknum, fær spilarinn aldrei leið á persónunum og þær hvetja hann til að halda áfram með leikinn til þess að komast að því hvað þær segja næst.

Í samspilunarmöguleika (e. co-op) leiksins fara spilarar í hlutverk vélmennanna Atlas og P-body. Atlas er lágvaxin og feitlagin persónuleikakúla og P-body er langur og mjór byssuturn (e. turret) og hefur verið bætt hand- og fótleggjum við vélmenninn, auk þess eru þau bæði vopnuð „portal byssu“. Útlit þeirra og hegðum minnir gjarnan á grínteymið Laurel og Hardy.

SPILUN OG ÞRAUTALAUSNIR

Spilun leiksins er nákvæmlega eins og í fyrri *Portal* leiknum. Spilarinn getur gengið um, hop-





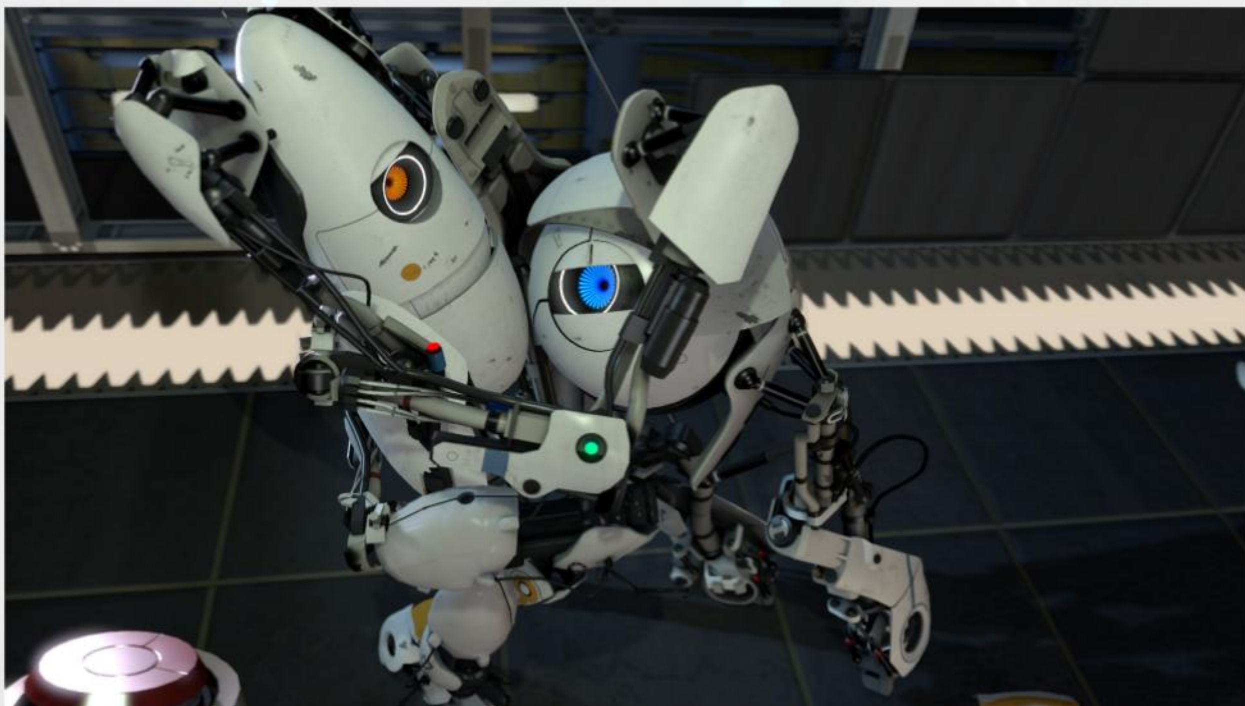
það, lyft upp og skriðið undir hluti og skotið úr byssunni sinni. Hvert borð er ein þraut sem getur verið allt frá afar einfaldri þraut sem aðeins tekur nokkrar sekúndur að leysa og yfir í erfiðar þrautir sem tekur þar af leiðandi lengri tíma að leysa.

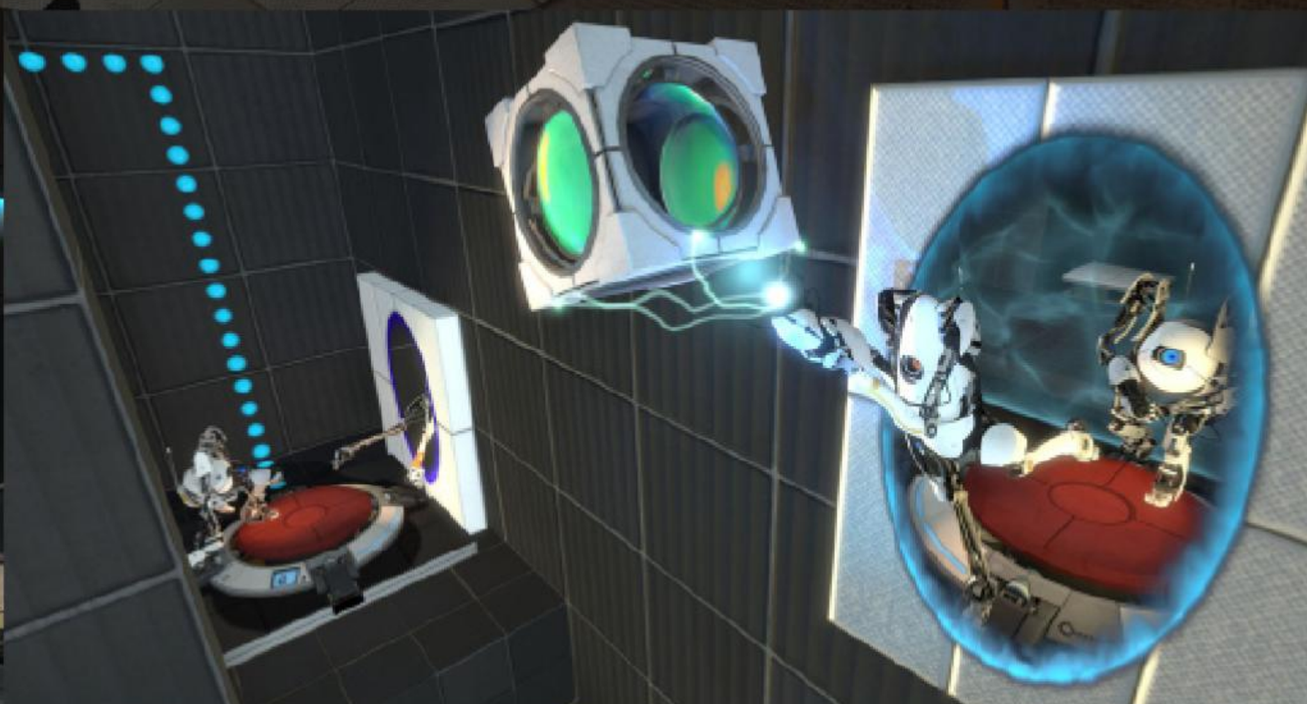
Allar þrautirnar ganga út á það sama – að komast frá punkti A yfir á punkt B. Þegar Chell getur ekki gengið á milli staða notar hún byssuna til að komast áleiðis. „Portal byssan" virkar þannig að skotið er tveimur geislum sem mynda hlið (e. portal) á sitthvorn staðinn, þannig er hægt að gangi inn í annað hliðið og koma út um hitt. Hægt er að nota hliðin á marga vegu, t.d. ef spilarinn gerir eitt hlið í gólfið og annað beint fyrir ofan það að þá verður til endalaust fall þar sem Chell birtist í loftinu um leið og hún fellur ofan í holuna og hrapar, og hrapar, og hrapar, og hrapar. Og hrapar. Eða þar til spilarinn ákveður að færa Chell eða gera nýtt hlið.

Til að byrja með eru leiðirnar frá A til B frekar einfaldar en verða erfiðari og erfiðari því lengur sem líður á leikinn. Oft þarf að sækja kassa og koma þeim fyrir á réttum stað svo að hurð opnist sem leiðir spilarann áfram í næstu þraut. Stundum þarf að beina leysigeisla á réttan staði eða koma í veg fyrir að hann beinist á ákveðin stað.

Í *Portal 2* eru nýjar leiðir frá fyrri leiknum til að leysa sumar þrautir. Til dæmis þarf stundum að nota gel til að komast áfram í leiknum. Alls eru geltegundirnar þrjár, blátt gel sem breytir yfirborðinu í stökkpall, appelsínugult gel sem eykur hraða og hvítt gel sem breytir hvaða yfirborði sem er svo það verði „portal-hæft". Auk þessara geltegunda þarf spilarinn stundum að nota brýr, varnir og göng til að komast áleiðis.

Það er afar misjafn hvað spilarar eru fljótir að klára aðalsögu *Portal 2* þar sem það fer algjörlega eftir því hversu langan tíma það tekur viðko-





mandi að leysa þrautirnar. Virðist það taka flesta á bilinu sex til tíu klukkutíma að klára söguþráð leiksins, ég var u.þ.b. sjö tíma að því. En auk þess er sérstakur samvinnukafli (e. co-op) sem tekur u.þ.b. Sex klukkutíma að klára og annar kafli þar sem leikjahöfundar og hönnuðir segja frá gerð leiksins og þarf spilarinn að leysa þrautir til að vinna sér inn upplýsingarnar frá þeim.

SAMVINNA

Fyrri *Portal* leikurinn var eins manns leikur, en í þetta skipti er boðið upp á samvinnuspilun (e. co-op) þar sem tveir spilarar þurfa að leysa þrautir saman sem vélmenninn Atlas og P-body. Spilararnir tveir geta spilað í gegnum sömu tölvuna í deiliskjá (e. splitscreen) eða á sitthvorri tölvunni í gegnum netið.

Samvinnuspilunin er mjög skemmtileg og reynir á samhæfni og þolinmæði. Þrautirnar eru þannig gerðar að það er ómögulegt að leysa þær einn – það þarf tvo til. Oft þarf spilari eitt að fara aðra leið en spilari tvö, sem gerir leikinn enn frumlegri og skemmtilegri.

Þar sem að *Portal 2* er þrautaleikur er mun auðveldara að plata aðra til að spila með sér. Þeir sem njóta þess að fá kláða í heilann eiga að gefa þessum leik séns, sama hvort viðkomandi spilar tölvuleiki reglulega eða ekki. Þetta er leikur fyrir þá sem hrífast að skák, sudako, krossgátum, já! - og auðvitað tölvuleikjum! *Í Portal 2* hefuru nægan tíma til að hugsa og prófa þig áfram í þrautum leiksins.

„Þeir sem njóta þess að fá kláða í heilann eiga að gefa þessum leik séns...“

TÓNLIST OG HLJÓÐ

Hljóðið í *Portal 2* er mjög vel gert og fær spilarann til að lifa sig meira inn í leikinn. Þó fáir tali inn á leikinn er talsetningin hreint út sagt framúrskarandi.

Það er engin áberandi tónlist í *Portal 2*, en þegar hún er notuð að þá virkar hún vel, t.d. til að ýta undir dramatíska hluta leiksins. En í stórum hluta leiksins eru það fyrst og fremst umhverfishljóðin sem spilarinn verður var við.

Í STUTTU MÁLI...

Miklar væntingar og kröfur voru gerðar til *Portal 2*. Fyrri leikurinn varð afar vinsæll, en var þó ekki fyrir hvern sem er. *Portal* leikirnir henta þeim sem hafa áhuga á því að leysa þrautir – og vinna á þolinmæðinni. Þrautirnar eru svo krydddaðar með góðri sögu, framúrskarandi persónusköpun og talsetningu og húmor svo hellt yfir allt saman. Þessi leikur er fullorðins.

Ég verð að viðurkenna að þegar ég spilaði *Portal* sprakk heilinn minn nánast. „Ha? Á ég að gera „portal“ þarna og annað „portal“ þarna til að hoppa á sjálfan mig svo kassinn detti hinu meginn?“ Þessi leikur stækkaði heilann minn um heilt númer. Á sama tíma og ég lærði á möguleikana sem *Portal* hafði upp á að bjóða var ég við það að grýta fjarstýringunni í sjónvarpið ef ég fann ekki þrautalausnina eftir margar tímafrekar tilraunir. En þegar maður náði svo að leysa þrautina... ***Ó! hve sætt það var!***

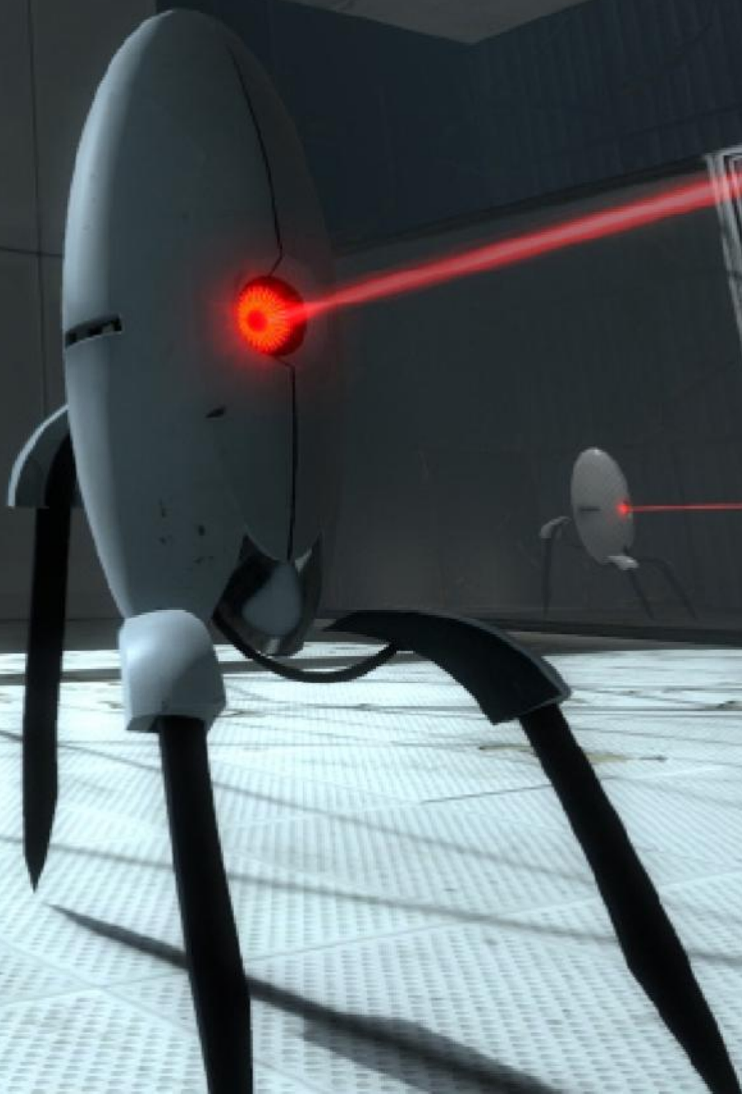
Þessa tilfinningu upplifði ég lítið sem ekkert í *Portal 2*. Ég veit ekki hvort það tengist því að ég spilaði Portal það mikið að maður sé mun fljótari en áður en leysa þrautirnar, eða hvort fyrri *Portal* leikurinn hafi hreinlega gert mig að klárari spilara, en þar sem að fáar þrautir reyndu virkilega á að þá var ekkert of algengt að fá sykursæta sigurtilfinningu í kroppinn.

Engu að síður! Þá er þetta frábær leikur. Það er allt önnur hugsun á bak við það að skrifa, hanna og spila þrautaleik en hefðbundnari tölvuleiki á borð við fyrstu persónu skotleiki eða ævintýraleiki. Þrátt fyrir styttri endingu en margir aðrir tölvuleikir sem kosta í kringum 10.000 kr. út í búð að þá skilur þessi leikur meira eftir sig og reynir meira á hugsun en margir aðrir leikir. Það eru litlar líkur á því að maður nenni að fara í gegnum þrautaleik aftur sem maður man lausnirnar við, og þess vegna má segja að leikurinn endist ekki í nema u.þ.b. 15 til 20 klst.

Grafík leiksins skiptir ekki mjög miklu máli, en hún lítur eins vel út og hún getur fyrir þrautaleik á borð við *Portal 2*. Ég hefði viljað hafa leikinn örlítið lengri og erfiðari, en samt ekki mikið. Nú er bara að bíða eftir aukapökkunum!

Grafík: 8,5
Hljóð: 9,5
Saga: 9,0
Spilun: 9,5
Ending: 7,5
Samtals: 8,8

„Well done. Here are the test results: You are a horrible person. I'm serious, that's what it says: A horrible person. We weren't even testing for that."
- GLaDOS



DUKE NUKEM



Leikjapersónan Duke Nukem er stæling af nokkrum Hollywood hasarhetjum, eins og John Wayne, Charles Bronson í *Death Wish*, Arnold Schwarzenegger í *Commando*, Rambo og svo mætti lengi telja. Frægasta setning Duke Nukem „It's time to kick ass and chew bubble gum, and I'm all out of gum" var tekin úr myndinni *They live* þar sem karakterinn Roddy Piper segir „I have come to chew bubble gum and kick ass and I'm all out of bubble gum".

Eins og aðrar hasarhetjur er Duke sjálfsöruggur, ágengur og óviðeigandi vöðva klumpur. Þrátt fyrir að vera ekki ofurhetja tekst honum alltaf að vinna ótrúleg afreksverk þegar kemur að ofbeldi og sigrar nánast fortakslaust, enda er sérþekking hans á vopnum mjög góð og hann er ímynd karlmennskunnar. (Hinsvegar eru vísbendingar í *Duke Nukem 3D* um að eitthvað hafi verið átt við hann til að gera hann svona stæltann og sterkann).

Duke er vel þekktur fyrir sjálfvirkar byssur, sprengjur og orku vopn en hans þekktasta vörumerki er þotupakkinn (e. jet pack), sem gerir honum kleift að fljúga stuttar vegalengdir í skjótum skömmtum. Hann er einnig þekktur fyrir gylltu Desert Eagle byssuna og sólgleraugun sín, sem hylja augu hans algjörlega og hefur hann aldrei sést án þeirra (ekki einu sinni á næturnar) síðan *Duke Nukem 3D*. Hann er einnig þekktur, síðan úr fyrsta leiknum, fyrir að ganga í leðurfötum, keyra um á mótorhjólum, hvítt hárið sem er klippt í hermanna stíl. Í öllum leikjunum gengur hann yfirleitt um í rauðum hlýrabol og bláum gallabuxum. Í öllum leikjunum notar Duke áflog sem kallast „Mighty Boot" sem er einfaldlega kröftugt spark í andlitið.

Í *Duke Nukem II*, er sýnt að Duke hafi skrifað sjálfsævisögu sína sem ber nafnið *Hversvegna ég er svona frábær* eða *Why I'm so Great* á móðurmálinu.

Líkt og persóna leikin af Bruce Campbell, er Duke monthani en húmorinn hans er ekki eins kaldhæðinn og árásagjarn, hann er einnig gjarn á að segja eina hallærislega fyndna setningu þegar hann slátrar óvinum sínum. Nokkrir af frösunum í *Duke Nukem 3D* eru teknir beint úr *Army of Darkness* og hefur Campbell látið í ljós reiði sína yfir því að hafa ekki verið ráðfært sig við hann eða hann fengið borgað fyrir notkun þessara frasa.

Heimild: Wikipedia (wikipedia.com, Duke Nuke (Character)).
Erla Jónasdóttir þýddi.

MORTAL KOMBAT (1992)

EFTIR KRISTINN ÓLAF SMÁRASON



Ég var ekki nema tíu ára gamall þegar ég sá *Mortal Kombat* fyrst, en vinur minn hafði fengið hann lánaðan hjá frænda sínum og sett hann upp á tölvunni sinni. Við sátum klukkustundunum saman fyrir framan Pentium 486 tölvuna hans, berjandi á lyklaborðið á meðan Scorpion og Sub-Zero spörkuðu hvorn annan í spað á tölvuskjánum. Við höfðum aldrei séð eins raunverulegan leik áður og vorum vissir um að hér væri hápunktinum náð, hvernig gæti nokkur leikur orðið flottari en *Mortal Kombat*? Við höfðum að sjálfsögðu rangt fyrir okkur, enda er *Mortal Kombat* ekki sjón að sjá miðað við leiki dagsins í dag, en árið 1993 var hann sennilega flottasti slagsmálaleikur sem gerður hafði verið. Hönnuðir leiksins notuðu myndir af alvöru leikurum til að búa til tölvugerðu bardagamennina, en slagsmálaleikir höfðu framan af allir verið tölvuteiknaðir. Þessi nýjung skilaði sér í því að *Mortal Kombat* var einstaklega raunverulegur miðað við leiki samtímans og varð um leið einn vinsælasti tölvuleikur síns tíma.

Þegar leikurinn kom út fylgdi honum í raun engin almennileg baksaga, en henni var seinna gerð skil í framhaldi leiksins; *Mortal Kombat II*. En saga leiksins er á þá leið að gömlu guðirnir settu lög á hinar mörgu víddir alheimsins, sem leyfðu öðrum heimum ekki að taka yfir annan heim nema að þeirri forkröfu að hafa sigrað besta bardagamann þess heims í tíu samfelldum Mortal Kombat mótum. Nú þegar hefur Goro, helsti kappi Útheims, sigrað stríðsmenn Jarðar í níu skipti í röð, og því þurfa stríðsmenn Jarðar að sigra Goro til að bjarga jarðarbúum frá ofríki Shang Tsung.

Mortal Kombat býður spilurum upp á sjö mismunandi bardagamenn til að velja á milli; Johnny Cage, Kano, Sonya Blade, Sub-Zero, Scorpion, Raiden og Liu Kang, en allar þessar persónur hafa sést aftur í hinum og þessum framhöldum af *Mortal Kombat*. Í heildina hefur leikurinn þó tíu persónur; tvo endakalla, Goro og Shang Tsung, og einn falinn aukakall, Reptile. Ólíkt öðrum slagsmálaleikjum samtíma síns, þá berjast allar persónurnar í leiknum á mjög svipaðan hátt (að Goro undanskildum), en það sem skilur þær að eru mismunandi brögð sem spilarinn getur framkallað með réttum takkasamsetningum. Þetta leiddi oftar en ekki til þess að allir áttu sína uppáhalds persónu þar sem hver persóna hafði svo mörg brögð að erfitt var að leggja þau öll á minnið.



Leikurinn býður spilurum upp á að berjast hvorn við annan eða að spila á móti tölvustýrðum andstæðingum. Til þess að sigra leikinn þarf spilarinn að sigrast á öllum sjö spilanlegu persónunum, en eftir hvern sigur verða andstæðingarnir erfiðari og erfiðari. Þegar fyrstu sjö persónurnar eru sigraðar þarf spilarinn að berjast

gegn endaköllunum. Fyrst Goro (sem af einhverri ástæðu er mun erfiðari) og svo Shang Tsung, en hann hefur eiginleika til þess að líkja eftir brögðum allra persónanna í leiknum. Þegar öllum bardögum er lokið fær spilarinn að lesa stutta eftirsögu þeirrar persónu sem hann notaði til að sigra leikinn, en sögurnar eru oftast ekki nema 3-4 setningar að lengd og skilja frekar lítið eftir sig.

Ein helsta nýjungin sem *Mortal Kombat* bauð upp á voru þó hin svokölluðu Fatality brögð, sem leyfðu spilurum að taka andstæðinga sína af lífi í lok bardagans, oft á mjög ofbeldisfullan og blóðugan hátt. Til dæmis steikir Raiden andstæðinga sína lifandi með eldingamætti sínum og Sub-Zero rífur hausinn af sínum mótherjum. Fatality brögðin ásamt því hvað leikurinn var gífurlega blóðugur miðað við aðra leiki tímabilsins, leiddi til þess að ESRB kerfinu var komið á laggirnar, sem gerir tölvuleikjaframleiðendum skilt



að merkja leikjaumbúðir með viðeigandi aldurstakmörkunum enn í dag. Umræðan um ofbeldi leiksins teygði meira að segja anga sína til Íslands, og lýstu margir áhyggjum sínum af því hve slæm áhrif þessi leikur gæti haft á yngri kynslóðina.

Mortal Kombat var gefin út fyrir allar helstu leikjutölvur, meðal annars fyrir Sega Mega Drive, Super Nintendo, PC, Amiga og fleiri tölvur. Leikurinn var þó þekktastur fyrir að vera á Arcade-vélum og var því aðgengilegur í spilasölum og sjoppum fyrir þá sem ekki áttu leikjatölvur heima hjá sér. Vegna hinnar miklu umfjöllunar um ofbeldismagn leiksins var leikurinn ritskoðaður á mörgum leikjatölvum. Til að mynda lét Nintendo breyta blóðinu í Super Nintendo útgáfunni í gráan svita, og Sega tók allt blóð úr sínum leik, en þó var hægt að setja það aftur inn með sérstökum svindlkóða.

Mortal Kombat hefur sína kosti og galla. Til að mynda mætti vera meiri fjölbreytni milli persónanna í leiknum. Helsti keppinautur *Mortal Kombat*, *Street Fighter II* gaf sínum bardagamönnum mun fjölbreyttari bardagastíla þar sem hver persóna hafði sinn hraða og styrk, en persónurnar í *Mortal Kombat* eru frekar einhæfar. Á móti kemur að öll stjórnun og flæði í slagsmálunum í *Mortal Kombat* er mjög góð, sem neyðir spilarann til að hafa snögg viðbrögð eða deyja mjög fljótt. Tónlistin í leiknum er ekkert til að hrópa húrra fyrir, en hljóðin eru einstaklega flott miðað við útgáfutíma leiksins. Við



hvert högg og spark öskra persónurnar af sársauka eða áreynslu, og þær fáu setningar sem eru sagðar í leiknum eru einfaldar en flottar. Eins og ég kom inn á áður þá var grafíkin í leiknum algert tækniundur á sínum tíma og því hlítur leikurinn toppeinkunn að því leiti. Allt í allt er *Mortal Kombat* frekar góður slagsmálaleikur enn í dag, og mæli ég eindregið með því að fólk nálgist hann og spili, þó svo ekki nema til að sjá hvar þessi ein frægasta tölvuleikjasería byrjaði.

Vissir þú að ...

... Upphaflega átti *Mortal Kombat* að skarta Jean Claude Van Damme í aðalhlutverki, en vegna samnings hans við annað leikjafyrirtæki varð ekkert úr því og var Johnny Cage því settur inn í staðinn.

... *Mortal Kombat* er fyrsti slagsmálaleikurinn sem var með hulinni aukapersónu (Reptile).

... Hægt er að ná í *Mortal Kombat* ókeypis á: http://www.abandonia.com/en/games/54/Mortal+Kombat.html

... *Mortal Kombat* fékk verðlaunin „Umdeildasti leikur ársins“ frá Electronic Gaming Monthly árið 1993.

... *Mortal Kombat* hefur getið af sér um það bil 20 aðra leiki og tvær bíómyndir.

HEFUR ÞÚ ÁHUGA Á AÐ FJALLA UM RETROLEIK EÐA TÖLVULEIKJAPERSÓNU MÁNAÐARINS?

SENDU OKKUR ÞÁ PÓST Á NORDNORDURSINS@NORDURSINS.IS



ÍSLENSKA STAR WARS GALAXIES FÉLAGIÐ

EFTIR ELLA, SKOLEON

Star Wars Galaxies (*SWG*) er tölvuleikur sem gefinn var út seinni hluta árs 2003 af Lucas Arts og Sony Online Entertainment. Þetta er hlutverkaleikur sem byggði á fjölspilun og flokkast sem MMO leikur (Massively Multiplayer Online Game). Leikurinn var frábrugðinn hefðbundnu fjölspilunarleikjum þess tíma þar sem spilarar höfðu val á mismunandi hæfni (e. skills) í stað hins hefðbundna stigakerfis (e. level system). Leikurinn bauð einnig upp á tuttugu og fjögur fög (e. professions).

UPPHAF SIN

Aðdráttarafl leiksins byggðist að mestu á vinsældum *Star Wars* hugarheimsins. Aðdáendur kvikmyndanna og menningu sem skapast hefur í kjölfar þeirra sem hafa lengi sótt í tölvuleiki byggða á ýmsum útfærslum frá þessum heimi. Hópur fólks hóf spilun leiksins hér á landi og voru þeir allir aðdáendur *Star Wars*.

Stærsti hluti spilara á Íslandi spiluðu leikinn á þjóni (e. server) sem stilltur var eftir tímastillingu sem notuð er hér á landi, sem er staðartími Greenwich. Einn samhentur vinahópur spilaði þó á amerískum þjóni sem stilltur var á kyrrahafstíma sem er -8 tímar við okkur. Það gerði það að verkum að meðlimir hópsins voru oft eini hópurinn á þeim þjóni. Svo bættust við vinir vinahópsins og jafnt og þétt óx hópurinn upp í tuttugu manns og þótti það ágætur fjöldi íslendinga í *Star Wars Galaxies* á þeim tíma sökum vinsælda *Eve Online* hjá íslenskum spilurum.

Þróunin á spilun hópsins tók breytingum, skiptist hann í smærri einingar og upprunalegi hópurinn sundraðist. Meðlimir upprunalega hópsins tóku að sér einskonar stjórnenda- og talsmannahlutverk á milli þessara smærri hópa í tilraun til að halda betur utan um heildina en það virtist ekki ganga. Til að bregðast við þessu vandamáli voru stofnuð samtök sem nefnd voru SIN:

SIN var ekki stofnað fyrr en nokkrum vikum eftir að leikurinn kom út og var það persónan (e. character) Davíð Oddson sem var skráður fyrir samtökunum (e. Guild). Stofnendur voru þeir Ævar Örn Guðjónsson og Kolbeinn Páll Erlingsson. Tilgangurinn með stofnun SIN var að halda utan um hópinn og byggja upp íslenskt samfélag innan *Star Wars Galaxies* á Shadowfire þjóninum.

SAGAN BYRJAR

Einfaldar reglur voru lagðar niður. Meðlimir SIN máttu einungis vera stuðningsmenn keisarans (e. imperials), vera af íslensku þjóðerni og reyna að auka fjölda meðlima (eiga að fá alla sem þeir þekktu til að spila). Þetta var gert til að auka skemmtanagildi leiksins og stefnan var að gerast ekki þungavigtar PVP (Player Versus

Player) eða PVE samtök (Player Versus Environment) En þróunin varð hinsvegar í PVP spilun og var það skemmtilegra en SIN menn höfðu haldið. Áberandi var hvað skapaðist mikill rígur milli spilara uppreisnarmanna (e. rebel) og spilara keisaraveldisins. Markmið keisaraveldisins var að útrýma uppreisnarmönnunum en hvernig gæti lítill hópur íslenskra spilara náð yfirhöndinni í baráttunni. Bygging herstöðva gekk ekki upp þar sem hópurinn var ekki nægileg stór til að verja þær. Ákveðin var sú stefna að skæruhernaður væri öflugasta leiðin til árangurs þar sem átta tíma mismunur var þeim við hlið og litlar líkur að hitta hóp af uppreisnarmönnum.

Hópurinn hélt saman og flakkaði milli borga og pláneta með því hugarfari að drepa sem flesta. Allir sem urðu fyrir vegi hópsins týndu lífi hvort sem um var að ræða dansara, lækna, byrjendur eða handverksmenn (e. crafters) Þegar hópurinn kom aftur á upphafsreit var leikinn sami leikur.

Orðspor samtakanna fór að vaxa. Þeir vorum taldir ósanngjarnir og leiðinlegir að mati uppreisnarmanna en fengu góðar viðtökur hjá keisaraveldinu.

Það kom oft upp sú staða að samtökin gátum ekki fengið þjónustu í formi brynja, vopna, húsa, húsgagna, mat og læknisþjónustu. Spilarar neituðu samtökunum og sögðu að SIN væru á svörtum lista hjá sér en það gladdi einungis hópinn. Það benti til þess að við höfðum haft mikil áhrif með gjörðum okkar og sköpuðum okkur orðspor en kröfurnar um inngöngu í SIN voru



Mynd: Star Wars Galaxies Online, Screenshots, Player combat

viðhafðar og ekki komust allir inn sem vildu. Samtökin stækkuðu jafnt og þétt þar til stofnuð var borg sem fékk nafnið SIN en það var skemmtileg tilviljun að á yfirlitskortinu var borgin skráð sem SIN City. Davíð Oddson var orðinn bæjarstjóri Sin City í Star Wars Galaxies.

„Davíð Oddson var orðinn bæjarstjóri Sin City í Star Wars Galaxies."

JEDI OG SITH BREYTINGAR Í NÁND

Þegar möguleikanum um að ná Jedi og Sith fögum var bætt inn í leikinn voru nokkrir meðlimir SIN sem ákváðu að reyna við þau fög en torvelt var að ná þeim. Kröfurnar til að verða Jedi eða Sith voru þær að þjálfa þurfti heilt fag að fullu og bíða svo og sjá til hvort fengust leiðbeiningar til þess að verða Jedi eða Sith. Ef það virkaði ekki þurfti að taka fyrir næsta fag og þannig gekk það koll af kolli þar til að spilarar náðu markmiðinu.

Ekki leið á löngu þar til að stór hluti SIN meðlima urðu Sith og voru samtökin opnuð í kjölfarið. Allir gátu fengið inngöngu en ekki var mikil aðsókn í byrjun. Það var ekki fyrr en að við fórum að draga Sith meðlimi að samtökunum og urðum að stærstu Sith samtökum á leikjaþjóninum, enda var 90% meðlima Sith. Stærð og styrkur hópsins gerði þeim kleift að auka skæruhernaðinn og SIN gat spilað á háanna tíma þar sem að samtökin innihéldu nú Bandaríkjamenn.

Sony gerði miklar breytingar á leiknum sem féll ekki í kramið hjá spilurum og hætti þá upprunalegi hópurinn að spila leikinn.

Eftir að stofnendur SIN féllu frá hélt félagið þó áfram og stækkaði. Eftir þriggja ára fjarveru þá fór ég aftur að spila og sá að SIN var búið að stofna átta borgir á jafn mörgum plánetum. Þær voru allar í eyði og SIN var ekki lengur sjáanlegt. Í minningunni var veldi SIN glæstari en örlög þess hjá þeim sem spiluðu þegar það var upp á sitt besta. Við endurkomuna varð ég eftirsóttur, annars vegar af spilurum sem vildu ólmir fá mig í samtökin sín eða spilarar með það að markmiði að drepa mig.

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Nú er kominn nýr *Star Wars* MMO, það mun vera *The Old Republic* en hann á að gerast þremur þúsundum árum áður en kvikmyndin Phantom Menace á sér stað og SIN hefur verið stofnað á ný.

Hægt er að sækja um aðild að samtökunum á heimasíðu *Star Wars The Old Republic*: swtor.com eða bara fara beint á SIN síðuna SIN - Guild

Heimasíða SIN - Guild:
www.swtor.com/guilds/8869/sin



Stefna SIN er einföld:

- Í SIN er öllum leyft að vera með á meðan að borin er virðing fyrir öllum.
- SIN er ekki þungavigta samtök heldur hópur áhugamanna um *Star Wars*.
- Ef meðlimir SIN vilja að SIN verði öflugri þá geta þeir tekið skrefið og byggt það upp með stuðningi stjórnenda SIN, þ.e.a.s. að SIN mun ekki stoppa uppbyggingu þess á meðan að frumreglunum verði ekki breytt.
- SIN meðlimir eru sjálfstæðir og ekki er gerð krafa um að þeir verði að gera eitthvað fyrir samtökin og öfugt. Heldur munu meðlimirnir aðstoða þig.
- Þú verður að spila, hversu mikið skiptir ekki máli og ef þú þarft að fara frá þ.e.a.s. vegna frís, veikinda eða einhvers annars þá þarf að láta leiðtoga vita svo þér verði ekki hent út þegar verið er að taka til í meðlimalistanum.
- SIN er tilvalið fyrir lítinn vinahóp sem vill bara spila saman en vera nálægt öðrum til að spjalla, fá hjálp, veita félagsmönnum aðstoð eða bara til þess að spila saman.

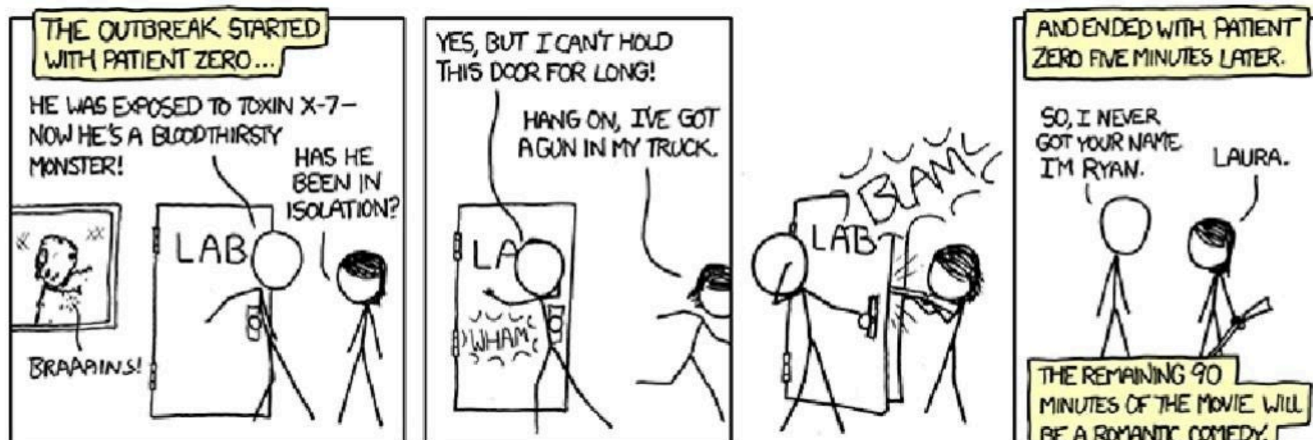


Mynd: Star Wars Galaxies Online, Screenshots, Emperial Raid



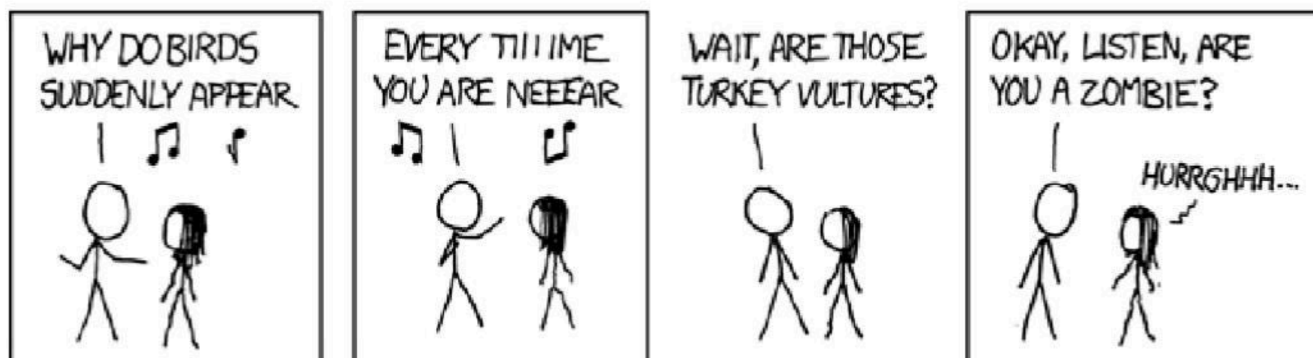
A WEBCOMIC OF ROMANCE, SARCASM, MATH, AND LANGUAGE.

Outbrake



http://xkcd.com/734

Close to You



http://xkcd.com/348





RECOMMENDED FOR AGES 8 TO ADULT.

Mynd: vintagecomputing.com

AUGLÝSING FYRIR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)

SAGA LEIKJATÖLVUNNAR

ANNAR HLUTI - 1983 - 1993

EFTIR BJARKA ÞÓR JÓNSSON

Japanska fyrirtækið Nintendo kom leikjatölvuiðnaðinum aftur á rétta braut með vinsælli leikjatölvu og frumlegum leikjatitlum. Hrun iðnaðarins varð til þess að fyrirtæki (t.d. Atari og Celeco) þurftu að snúa sér frá iðnaðinum og opnaðist því tómarúm fyrir ný fyrirtæki. Nintendo hafði áður gefið út Game & Watch sem var einskonar ferðatölvuspil með einum innbyggðgum leik. Leikjatölvan Famicom (stóð fyrir Family Computer, eða fjölskyldutölva) kom út í Japan 1983 og þóttu Nintendo djarfir í hönnun hennar, t.d. voru stjórntæki leikjatölvunnar allt öðrvísi en fólk hafði áður vanist. Tvö stjórntæki sem fylgdu vélinni voru með sína séreiginleika. Nr. I var sú týpa sem flestir þekkja í dag, flatt stjórntæki með átta- og tveim aðgerðartökkum. Nr. II var með hljóðnema og gat spilarinn hrætt burt skrímsli með því að öskra í hann í tölvuleiknum *Legend of Zelda*, og í japanska leiknum *Takeshi No Chousenjou* þurfti leikmaður að syngja í hljóðnemann. Slíka notkun á hljóðnema þekktist ekki í tölvuleikjum fyrr en mörgum árum síðar. Jafnvel útlit tölvunnar var djarft og óhefðbundið, hún var hvít og

Mynd: Wikimedia Commons/Gleam



STJÓRNTÆKI FAMICOM, NR. II

GAME & WATCH

Nintendo® tölvuspilin

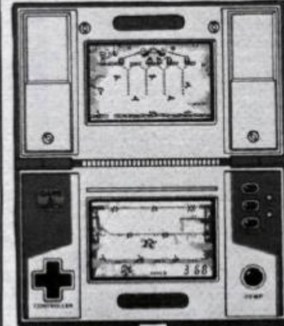




Einföld: kr. 995.-
Donkey Kong JR.
Mario's Cement Factory.
Manhole.



Panorama: kr. 1.300.-
Snoopy.
Popeye.
Mario's Bombs Away.



Tvöföld: kr. 1.150.-
Donkey Kong I.
Donkey Kong II.
Mario Bros.
Rain Shower.
Life Boat.

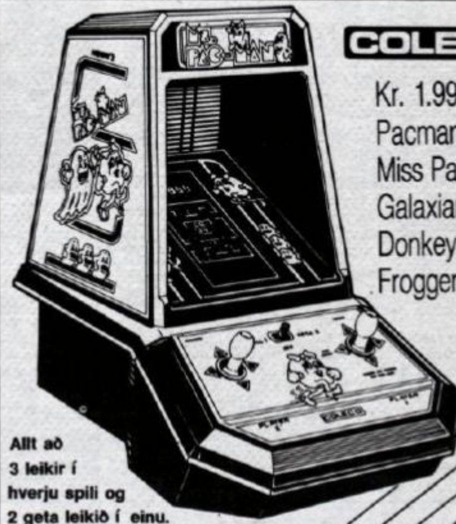
Litlu spila-kassarnir með stóru leikjunum

1 árs ábyrgð



Donkey Kong JR.
Mario's Cement Factory.
Snoopy.
Popeye.

Borðspil: kr. 1.695.-



COLECO

Kr. 1.995.-
Pacman.
Miss Pacman.
Galaxian.
Donkey Kong.
Frogger.

Allt að 3 leikir í hverju spili og 2 geta leikið í einu.

ÚTSÖLUSTAÐIR:

REYKJAVÍK:
Frímerkja- og myntv. Magna, Laugavegi 15.
Liverpool, Laugavegi 18A.
Gilbert úrsmiður, Laugavegi 62.
Leikfangahúsið, Skólavörðustíg 10.
Penninn, Hallarmúla 2.
Penninn, Hafnarstræti 18.
Frímerkjamiðstöðin, Skólav.stíg 21A.
Rafsýn, Síðumúla 8.
Guðmundur Hermannsson úrsmiður, Lækjargötu 2.
Hermann Jónsson, úrsmiður, Veltusundi 3.

AUGLÝSING ÚR MORGUNBLAÐINU, 17. DESEMBER 1983, BLS. 19

Módelbúðin, Suðurlandsbraut 12.

Jó-Jó, Austurstræti 8.
Sjónval, Vesturgötu 11.
Ljósmyndaþjónustan, Laugavegi 178.

HAFNARFJÖRDUR:
Leikbær, Reykjavíkurvegi 50.
Bókbær, Reykjavíkurvegi 60.
Búsáhöld og Leikföng, Strandg. 11.
GARDABÆR: Gríma, Garðaflöt 18.
VOGAR: Söluskálinn.
KEFLAVÍK: Stúdeó, Hafnargötu 8.
GRINDAVÍK: Gilbert úrsmiður
SANDGERDI: Aldan.
ÞORLÁKSHÖFN: Verzl. Inga.
HVERAGERDI: Blómaborg.

HELLA: Mosfell
FLÚDIR: Grund.
VESTM.EYJAR:
Oddurinn s.f. Strandavegi 45.
Kjarni s.f. Skólavegi 1.
Eijó, Vestmannabr. 28.
HÖFN/HORNAF.: Verzl. Sigurðar Sigfússonar.
DJÚPIVOGUR: Kf. Berufjarðar.
BREIDDALSVÍK: Kf. Stöðfirðinga.
STÖDVARFJ.: Bókav. Guðmundar Björnssonar.
ESKIFJÖRDUR: Rakarast. Trausta Reykdal.
REYDARFJÖRDUR: Kf. Héraðsbúa.
NESKAUPSST.: Ennco.
EGILSSTADIR: Kf. Héraðsbúa.
FÁSKRÚDSFJ.: Hljómur.
VOPNAFJÖRDUR: Palóma.
ÞÓRSHÖFN: Kf. Langnesinga.

HÚSAVÍK:
K.Þ. Hljóð og Sport.
Bókav. Þórarins Stefánssonar.
AKUREYRI:
Leikfangamarkaðurinn, Hafnarstr. 96.
Skrifstofuval, Sunnuhlíð 12.
Amaró, Hafnarstræti 99—101.
MÝVATNSSVEIT: Verzl. Sel.
DALVÍK: Víkurtorg.
ÓLAFSFJÖRDUR: Valberg.
SIGLUFJÖRDUR: Álfhóll.
SAUDÁRKRÓKUR:
Skagfirðingabúð K.S. Aðalgötu 21.
Tindastóll, Hólavegi 16.
BLÖNDUÓS: Ósbær.
HVAMMSTANGI: Kf. V-Húnvetninga.
HÓLMAVÍK: Kf. Steingrímsfjarðar.
ÍSAFJÖRDUR:
Bókav. Jónasar Tómassonar, Hafnarstræti 2.
Bimbó.
Pöllinn, Aðalstræti 9.

BOLUNGARVÍK: Verzl. Einars Guðfinnssonar.
FLATEYRI: Bókav. Jóns Eyjólfssonar.
BÍLDUDALUR: Verzl. Jóns S. Bjarnasonar.
PATREKSFJÖRDUR: Rafbúð Jónasar Þór.
TÁLKNAFJÖRDUR: Bókav. Bjarnarbúð.
BÚDARDALUR: Kf. Hvammsfjarðar.
STYKKISHÓLMIR: Hólmkjör.
GRUNDARFJÖRDUR: Guðni E. Hallgrímsson.
KRÓKSFJARDARNES: Kf. Króksfjarðar.
ÓLAFSVÍK: Kassinn.
RIF/HELLISS.: Kf. Borgfirðinga.
BORGARNES: Kf. Borgfirðinga.
AKRANES: Stúdíóval

Einkaumboð á Íslandi fyrir **Nintendo**

Tölvuspil hf.

Sundaborg 9 Reykjavík, sími 39320.

Varahluta- og viðgerðaþjónusta: Gilbert úrsmiður, Laugavegi 62.

VIÐ BJÓÐUM BEZTA VERÐIÐ GERIÐ VERÐSAMANBURÐ

rauð með gylltum skreytingum. *Nintendo Famicom* var einungis fáanleg í Japan og hafði selst þar í mörgum milljónum eintaka, árið 1985 kom leikjatölvan á bandarískan og evrópskan markað og fékk nafnið; Nintendo Entertainment System (NES). Útliti tölvunnar var breytt fyrir nýjan markað – grá og svört með rauðu ívafi. Dreifing og vinsældir NES varð til þess að hún varð söluhæsta leikjatölvan. Margir leikir NES eru enn vel þekktir í dag, t.d. *Super Mario Bros.*, *Castlevania*, *Zelda* og *Final Fantasy*. Aðalhetja leiksins *Super Mario Bros.* var pípari að nafni Mario, fenginn úr Nintendo leiknum *Donkey Kong*. Píparinn Mario varð að lukkudýri Nintendo og þeirra sérkenni og er það enn.

Spilakassaframleiðandinn (e. coin-op manufacturer) Sega kom með leikjatölvuna Sega SG-1000 í Japan árið 1983. Þessi leikjatölva var fjórum árum síðar seld í vestrænum löndum undir nafninu Sega Master System. Sega breytti vélinni lítið sem ekkert áður en hún kom á vestrænan markað og komu síðar ýmsir svæðistengdir gallar í ljós, t.d. hljóðgallar. Leikjatölvan seldist ekki nærri því jafn vel og NES og var leikjaúrval Master System langt frá því að ná úrvali Nintendo, en í Master System mátti finna um 300 leikjatitla á móti 1.400 í NES. Næstu árin var samkeppnin hörð milli Sega og Nintendo og reyndu fyrirtækin margt til að toppa hvor annan.

Nintendo og Sega voru með markaðinn í höndum sér á meðan önnur (leikja)tölvufyrirtæki reyndu hvað þau gátu til að ná góðum sölutölum. Þar má helst nefna leikjatölvurnar Amstrad CPC 464 (1984), Atari ST (1985), Commodore Amiga (1985) og NEC PC-Engine (1987). Auk þess komu heimilistölvurnar sterkar inn á þessum tíma, IBM PC/AT (1984) og Apple Machintosh (1984). Engin leikjatölva náði jafn miklum vinsældum og vélarnar frá Nintendo og Sega sem seldust í milljónatali. Það var í rauninni ekki fyrr en risarnir tveir, Nintendo og Sega, komu með kynslóð leikjatölva, sem voru þá 16-bita (kynslóðin á undan var 8-bita), sem sölutölur náðu eldri metum.

GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T.

Við lok áttunda áratugarins komu 16-bita leikjatölvur sem voru mun hraðvirkar og skiluðu frá sér betri grafík og hljóðgæðum. Vinsælustu 16-bita leikjatölvurnar voru Sega Mega Drive frá 1988 og Super Nintendo Entertainment System (SNES) sem kom út þremur árum síðar. Þrátt fyrir miklar vinsældir NES og Nintendo seldist Sega Mega Drive mun betur en SNES vegna þess hversu snemma hún kom á markað. Auk þess tilkynnti Sega árið 1991 sitt nýja lukkudýr, Sonic, sem var blár broddgöltur sem hljóp um á miklum hraða og var með djarfa framkomu, ólíkt píparanum Mario.

Lítið fór fyrir handheldum

MARIO 8-BITA MARIO 16-BITA

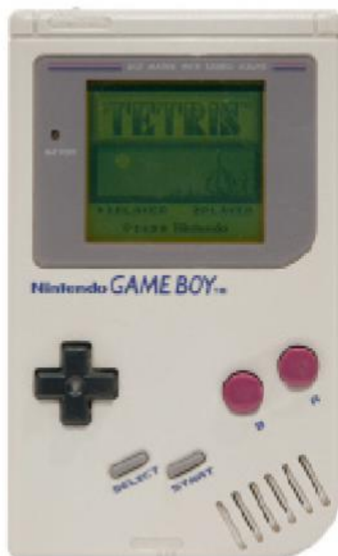


LINK 8-BITA LINK 16-BITA



Mynd: NINTENDO (deviantART/Fullmetal-Edward)

Mynd: bbbuzz.fr



leikjatölvum þar til 1989 þegar Nintendo skaut Game Boy inn á markað. Game Boy var ferðafélagi leikjatölvuspilarans og var hægt að taka með sér hvert sem er. Nintendo hertók handhelda leikjatölvumarkaðinn og þegar sambærilegar tölvur komu frá Atari (Lynx 1989) og Sega (Game Gear 1990) var lítil sem engin von um að ná vinsældum Game Boy. Nintendo gaf út leiki í Game Boy sem höfðu áður slegið í gegn á NES og varð leikurinn *Tetris* einn sá vinsælasti. Vegna þess hve vinsæl tölvan varð komu út nokkrar útgáfur af henni með mismunandi sérkennum.

Hröð þróun hélt áfram í heimi leikjatölvunnar og var 8-bita tímabilið kvatt og tók tímabil 16-bita við og með mun betri grafík og hraða en áður þekktist. Tölvuleikir voru frumstæðir og einfaldir í hönnun og spilun, en geisladiskar margfölduðu síðar möguleika tölvuleikja og breyttu þar með leikjatölvu- og tölvuleikjaheiminum. Fyrirtækin fóru að einbeita sér að geisladiskum fyrir næstu kynslóð leikjatölva. Á árunum 1991-1993 komu fáar og óspennandi leikjatölvur út sem voru langt frá því að ná sambærilegum vinsældum Nintendo og Sega.

Framhald í næsta blaði...

Heimildir:
Hlutir úr lokaritgerð í sagnfræði; Nörd norðursins eftir Bjarka Þór Jónsson.

Forster, Winnie, The Encyclopedia of Game Machines. Consoles.

Wolf, Mark J. P., The Video Game Explosion. A History.

Games Database, Sonic The Hedgehog

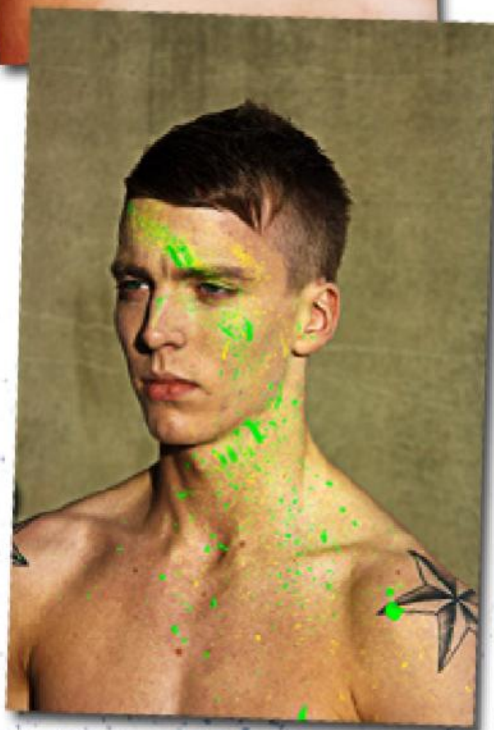


BRODDGÖLTURINN SONIC Í SONIC THE HEDGEHOG (1991) Í SEGA GENESIS









DISKHEIMURINN:
KVIKMYNDUN VS. PERSÓNULEG SÝN

EFTIR JAKOB T. ARNARS


THE HOGFATHER (2006)

Síðastliðin ár hefur nokkrum bókum í sagnaröð Terry Pratchett um Diskheiminn (e. *Discworld*) verið snúið yfir í form kvikmynda. Fyrsta bókin sem fór í gegnum þessa umbreytingu var *Hogfather*, sem fjallar um dauða og endurholdgun jólaföðurs þessa disklaga heims.
Síðan þá hafa komið út tvær myndir til viðbótar, *The Colour of Magic* og *Going Postal*, sem gerðar eru eftir samnefndum bókum. Báðar eru þær fínar útaf fyrir sig, en virðast þó ekki takast að fanga rétta andrúmsloftið. Undir því liggja tvö atriði. Annars vegar drungi og kómík.

Í hvert skipti sem undirritaður les bók sem gerist í Diskheimi þá virðist hvíla mikill drungi á umhverfinu. Alls staðar leynast hættur, skuggar, myrkur og morð. Mjög oft eiga atburðir sér stað á næturnar, kvöldin eða undir þungri skýjahulu. Hins vegar þegar það er dagur þá er hvíla hætturnar nær stanslaust í skuggunum. Hvert sem augað lítur steðjar einhvers konar hætta að persónum sögunnar. Þetta viðhorf til umhverfisins er sett fram strax í fyrstu tveimur bókunum, *The Colour of Magic* og *The Light Fantastic*, en kvikmyndin *The Colour of Magic* tekur einmitt á þessum tveimur bókum. Þar er aðalsöguhetjan Rincewind sem er hin fullkomna skræfa, þ.e. hann reynir að flýja út úr öllum sínum aðstæðum. Heimurinn er honum hættulegur og vill hann koma sem minnst nálægt honum.

Þetta snýst um myndmálið og hvernig það er látið segja söguna. Það sem grípur flesta er húmorinn í sögunum, þess vegna er það skiljanlegt að hin myndræna

frásögn miði við hið vanalega myndmál húmorískra mynda. Og þá er komið að atriði tvö.

Vandamál undirritaðs er það hvernig húmorinn er borinn fram í þessum myndum. Í bókunum finnast margskonar gerðir, s.s. undirliggjandi húmor, leikur að orðum, hugarfarslegur, svartur, absúrd og síðast en ekki síst, kómískur húmor. Það sem ég meina með kómískum húmor er myndrænn húmor sem samsvarar sér einna best í teiknimyndum, hvort sem er í blöðum, tímaritum eða sjónvarpi. En slíkan húmor hefur reynst frekar erfitt að færa yfir í leiknar myndir, þó að svo ætti í raun ekki að vera. Það voru gömlu meistararnir sem kunnu þá list, eins og Chaplin eða Laurel og Hardy. Þessi list hefur glatast að nokkru leyti með tímanum og hefur illa gengið að ná sömu hæðum. Dágott magn af húmor sagnanna er samt sem áður hugarfarslegur, þ.e. gerist í huga aðalpersónanna og er það ekki gefið mál að útfæra slíkt yfir á myndmál. Það er tiltekinn galli.

Annan galla sem má nefna, er sjónarmið breskra framleiðenda á kómískum húmor. Segja má að þeirra sjónarmið sé útfrá myndmáli grínþátta í bresku sjónvarpi. Það myndmál er ósköp grunnhyggið, einfalt myndmál þar sem lítið sem ekkert er af sérstökum vinklum. (Terry Gilliam er einn þekktasti leikstjórinn sem má segja að sérhæfi sig í slíkum vinklum og má þá benda á myndir eins og *Brazil*, *12 Monkeys*, *Fear and Loathing in Las Vegas* og *Tideland*.) Sem er frekar sorglegt þegar litið er til annarra breskra sjónvarpsmynda eða stuttra þáttasería á borð við *Sherlock*, *Red Riding* og *Little Dorrit*. Þær myndir/þættir falla undir flokk dramatískra verka en myndmál í slíkum þáttum ýtir frekar undir að áhorfandinn tengist persónum sögunnar.

„Af Diskheima-myndunum þremur er það fyrsta myndin, ***Hogfather****, sem hefur komið einna best út...“*

Af Diskheima-myndunum þremur er það fyrsta myndin, *Hogfather*, sem hefur komið einna best út og má þar þakka að hluta til þeirri staðreynd að myndin gerist á einni nótt. Þannig að umhverfið er nær ávallt frekar dökkt og myrkvað. Ástæðan fyrir því að það virðist virka betur er vegna þess að það setur upp fína andstæðu gagnvart húmornum, alveg eins og það kemur fram í sögunum. Sama má segja um ef farið er frekar út í hina skrítnu vinkla, sem gera umhverfið jafnan furðulegt, súrrealískt og algjörlega úr öðrum heimi.

Einnig það sem gekk svo fínt upp í *Hogfather* en ekki í t.d. *Going Postal*, er hin breska þrjóska um að hafa menn vappandi um í búningum. Dauðinn virkaði vel í fyrstu myndinni en *golems* koma engan veginn rétt út í *Going Postal*. Stundum virka búningar og stundum ekki og það er á ábyrgð leikstjórans að vita og þekkja muninn.

Myndirnar eru því frekar flatar yfir heildina: Umhverfið er flatt, myndmálið er flatt og þar af leiðandi virðast bæði persónur og húmor virka flatari en raun ber vitni. Hins vegar ef umhverfið væri sett upp sem myrkur, súrrealískur heimur þá ætti húmorinn að stökkva sjálfkrafa skýrt fram í sviðsljósið. Þrátt fyrir þessa galla myndanna mun undirritaður bíða vongóður og af eftirvæntingu eftir næstu mynd. En efast um að þessir gallar verði leiðréttir í bráð. Ætli það væri ekki best að kalla til Terry Gilliam.

MORTAL KOMBAT MEISTARAMÓT

Í tilefni þess að nýr *Mortal Kombat* leikur kom út blésu Next Gen News (www.nextgn.com) og SamFilm til meistaramóts í honum. Sigurvegari keppninnar fór ekki tómhentur heim þar sem eintak af Mortal Kombat Kollectors Edition var í verðlaun.

Leikmenn þurftu sérstaklega að sækja um þátttöku á mótinu fyrir 15. apríl og þurftu að staðfesta 18 ára aldur. Hópnum var svo skipt í tvennt; einn hópurinn keppti í PlayStation 3 útgáfu leiksins og hinn í Xbox 360 útgáfunni. Sigurvegarar hópanna mættust svo í úrslitaleik og var kastað upp á hvora leikjavélina úrslitaleikurinn væri spilaður.

Reglur leiksins voru þessar:

1. Keppendur mega spila eins marga prufuleiki og þeir vilja þar til keppnin hefst.
2. Um leið og keppandi er sigraður er hann úr leik.
3. Next Gen News hefur rétt á því að dæma svindlarar og hakkara úr leik.
4. Next Gen News hefur rétt á því að velja deild keppanda.
5. Next Gen News hefur rétt á því að velja leikjavél til að spila úrslitaleikinn.
6. Next Gen News hefur rétt á því að breyta um verðlaun sem eru jafn verðmæt eða verðmætari.
7. Next Gen News bera ekki ábyrgð á skemmdum sem verðlaunin kunna að hljóta til og frá keppnisstað.
8. Next Gen News hefur rétt á því að neita umsókn keppanda í meistaramótið.

Fyrstu verðlaun: Mortal Kombat Kollectors Edition og 8 Red Bull.
Önnur verðlaun: Matur fyrir tvo á Gamla Vínhúsinu.

Áður en keppnin hófst formlega fengu spilarar að prófa leikinn og hita upp fyrir sjálft mótið. Það var vel mætt á keppnina sem var æsispennandi og stóð yfir í um klukkustund. Í lokin voru það Hlíðar og Andri Snær sem slógust um fyrsta sætið. Hlíðar spilaði sem Smoke og Andri Snær valdi Scorpion. Þeir þurftu að taka þrjá úrslitaleiki; einn í PlayStation 3, einn í Xbox 360, og svo var kastað upp á hvora tölvuna síðasti bardaginn færi fram, og Xbox 360 varð fyrir valinu,

Úrslitin lágu fyrir eftir æsispennandi lokaleik, **Andri Snær er íslenski Mortal Kombat meistarinn!!**

Til gamans má geta að Andri keypti PlayStation 3 leikjavél sérstaklega til að spila leiklinginn (e. demo) af *Mortal Kombat*, en leiklingurinn hefur aðeins verið fáanlegur í PS3.

- BÞJ









ANDRI SNÆR, VERÐSKULDAÐUR SIGURVEGARI MÓTSINS





ANNAÐ SÆTIÐ HREPPTI HLÍÐAR

FLEIRI MYNDIR Á
flickr

SUCKER PUNCH



EFTIR BJARKA ÞÓR JÓNSSON

Sucker Punch fjallar um unga stúlku, Babydoll, sem hefur átt erfiða fortíð. Myndin gerist að mestu leyti innan veggja geðveikrahælis sem Babydoll og fleiri stúlkur hafa endað á. Stúlkurnar eru fengnar til að dansa fyrir og þóknast ríkum og siðspilltum karlmönnum. Í hvert skipti sem Babydoll byrjar að dansa hverfur hún inn í annan heim sem er fullur af ævintýrum, hasar og vísindaskáldskap.

Sagan í *Sucker Punch* gerist þar af leiðandi í tveimur heimum; í raunverulega heiminum og fantasíu heimi Babydoll. Sagan í raunverulega heiminum byrjar ágætlega en þynnist mjög fljótt út í langdregna og óspennandi sögu. Aftur á móti er sagan sem gerist í fantasíu heiminum algjört augnakonfekt og hentar kvikmyndahúsum einstaklega vel. Þar er óspart fylgst með ferðum byssukúlna, hægt á tímanum, splæst í ansi margar sprengingar og er heimurinn bókstaflega troðfullur af tæknibrellum og öðru augnayndi. Aftur á móti er sagan álíka innihaldslaus og óspennandi í báðum heimunum.

Auk tæknibrellna er ansi góð tónlist í fantasíu heimi Babydoll. Tónlist frá Björk og Emilíönu Torrinieru meðal annars notaðar í myndinni, en auk þeirra má heyra tónlist frá Skunk Anansie og Emily Browning. Mér fannst lagið hennar Bjarkar, Army of Me, í sérstakri Sucker Punch útgáfu gera sérstaklega góða hluti.

Unga ástralska leikkonan og módelið Emily Browning fer með hlutverk Babydoll í myndinni, en hún lék áður í *The Uninvited* (2009) og lék Violet í *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events* (2004). Aðrar leikkonur myndarinnar eru líklegar til að vera módel líkt og Emily og myndu flestar falla vel í kanínublað Heffners.

Myndin er skrifuð af Steve Shibuya og Zack Snyder, sem leikstýrir henni þar að auki. Snyder hefur gert garðinn frægann meðal annars með því að skrifa og leikstýra *300* (2007), auk þess leikstýrði hann henni, *Dawn of the Dead* (2004) og *Watchmen* (2009). Þær kvikmyndir sem Snyder hefur leikstýrt líta fáránlega vel út, en sumir vilja fá almennilega sögu samhliða því.

Ég myndi hiklaust mæla með þessari mynd í stóra salnum í hvaða kvikmyndahúsi sem er – en heima í stofu í litla sjónvarpinu er ég ekki svo viss. Mér leið eins og að ég hefði verið að horfa á eitt langt, og fáránlega, flott tónlistarmyndband. Augun mín grétu af gleði, en heilinn fór heim í þunglyndi. Þeir sem fíla Snyder ættu ekki að verða fyrir vonbrigðum með þessa mynd.

Tvær stjörnur fyrir tæknibrellur og útlit myndarinnar, en hálf stjarna fyrir söguþráð og leik.
- Það má jafnvel bæta aukastjörnu við ef viðkomandi fer á hana í bíó.



THOR



EFTIR ÍVAR ÖRN JÖRUNDSSON

Ég ákvað að kíkja á kvikmyndina *Thor* sem var að detta í kvikmyndahúsin núna í lok apríl. Mér brá svolítið þegar ég ætlaði að kaupa miða því hún er einungis sýnd í þrívídd, sem gerði það að verkum að væntingar mínar jukust (Því hærra miðaverð = meiri væntingar). Ég lét það ekki stoppa mig og skellti mér á hana. Leikararnir léku hlutverk sín mjög vel, fyrir utan Natalie Portman. Einhverra hluta vegna fannst mér eitthvað skrýtið að sjá hana í ofurhetjumynd, en það er bara ég. Þetta er flott og vel gerð mynd og naut sín vel í þrívídd og húmorinn sem fylgir myndinni er í anda *Iron Man* myndanna.

Það sem pirraði mig helst voru staðreyndavillurnar um norræna goðafræði (sem sagnfræðingur að mennt þá hefur þetta mikil áhrif!). Það mátti svo sem alveg búast við einhverjum vitleysum frá Hollywood. Ég ætla samt að benda á eina villu sem íslenski þýðandinn gerði. Hann náði að klúðra eftirnafninu hans Loka og lét hann vera Leifsson. Kannski var það framburður leikaranna sem ruglaði hann, en Loki er Laufeyjarson.

Á heildina litið þá er þetta góð mynd sem má skemmta sér vel yfir og þeir sem hafa gaman af ofurhetju myndum í anda Iron Man og Hulk, ættu ekki að vera sviknir af þessari mynd. Ég gef henni 3 stjörnur af 5 og bíð spenntur eftir *Captain America* og *The Avengers*.

P.s. Bíðið eftir að kreditlistinn klárist þá kemur smá auka atriði :)

Játning...



Þegar ég var 17 var ég venjulegur unglingur, skrópaði í skólanum, djammaði og reykti sígarettur sem mér tókst að sníkja frá vinum. Ég kynntist strák sem var ári eldri en ég, hann var venjulegur unglingur líka... eða svo hélt ég.

Við vorum rosalega ástfangin og hamingjusöm, gerðum margt og mikið saman, ferðuðumst og djömmuðum og skemmtum okkur mjög vel. Eftir sirka ár ákváðum við að flytja inn saman, allt gekk rosalega vel þangað til einn daginn sem ég ákvað að koma snemma heim úr skólanum. Þegar ég labbaði inn sat hann kófsveittur með hana í fanginu. Ég var orðlaus. Þegar hann tók eftir mér ýtti hann stanslaust á esc, hann henti svo tölvunni frá sér í sófann og stóð upp. Hann virtist mjög sakbitinn á svip svo ég spurði hann í sakleysi mínu hvað hann hefði eiginlega verið að gera og afhverju hann væri svona sveittur. Þarna breyttist lífið mitt. Þessi venjulegi strákur var ekkert svo venjulegur..hann var **NÖRD**, síðan þá hefur lífið mitt aldrei orðið eins.

Til að byrja með var þetta voða saklaust, hann spilaði við vini sína online eitt og eitt kvöld í viku, svo urðu kvöldin fleiri og á endanum voru vinir hans farnir að koma heim til okkar að lana. Ég hafði alltaf verið svo sjálfstæð og örugg með mig, en það breyttist, strákarnir fóru að nota mig. Þeir sendu mig útí sjoppu að kaupa snakk og gos, sígarettur og kók. Ég var orðin gólftuska, á endanum plötuðu þeir mig til að prófa að spila með þeim, og síðan þá hef ég varla staðið upp frá tölvunni.

Ég kynntist nörda og á endanum varð ég að nörda.

- *Nörda*

Við óskum eftir tillögum að nafni fyrir þessa opnu, sem er tileinkuð aðstandendum, vinum, fjölskyldu og mökum nörda (sem eru oft kvenkyns).

Hér munu birtast sögur, prjónauppskriftir, ráðleggingar, bakstursuppskriftir og margt fleira.

Ef þú hefur tillögur að nafni eða efni sendu okkur þá póst á nordnordursins@nordnordursins.is

P.s. Bleikur er fallegur litur.

Í NÆSTA BLAÐI...

ÞITT EFNI!

ÁSAMT...

BRINK

L.A. NOIRE

FALLOUT-HEIMURINN

SAGA LEIKJATÖLVUNNAR, 3. HLUTI

AÐ LÆRA ER LEIKUR EINN

L.A. NOIRE

EF ÞÚ HEFUR ÁHUGA Á AÐ SKRIFA Í BLAÐIÐ, HAFÐU SAMBAND

NORDNORDURSINS@NORDNORDURSINS.IS